GRATUITA

Noviembre 2014 N 49

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

¡5º ANIVERSARIO!

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

THE EVIL WITHIN

SOBREVIVE EN UN MUNDO DE LOCOS

ANALISIS

TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR

SAURON HA VUELTO

XBOX ONE

DESTINY

SORTEO ANIVERSARIO

ALIEN ISOLATION™

EL TERROR HA LLEGADO AL ESPACIO

• DYING LIGHT • FIFA 15 • NBA 2K15 • PROJECT SPARK • DRIVECLUB • MINECRAFT •

EDITORIAL



¡¡CREATIVE FUTURE CUMPLE 5 AÑOS!!



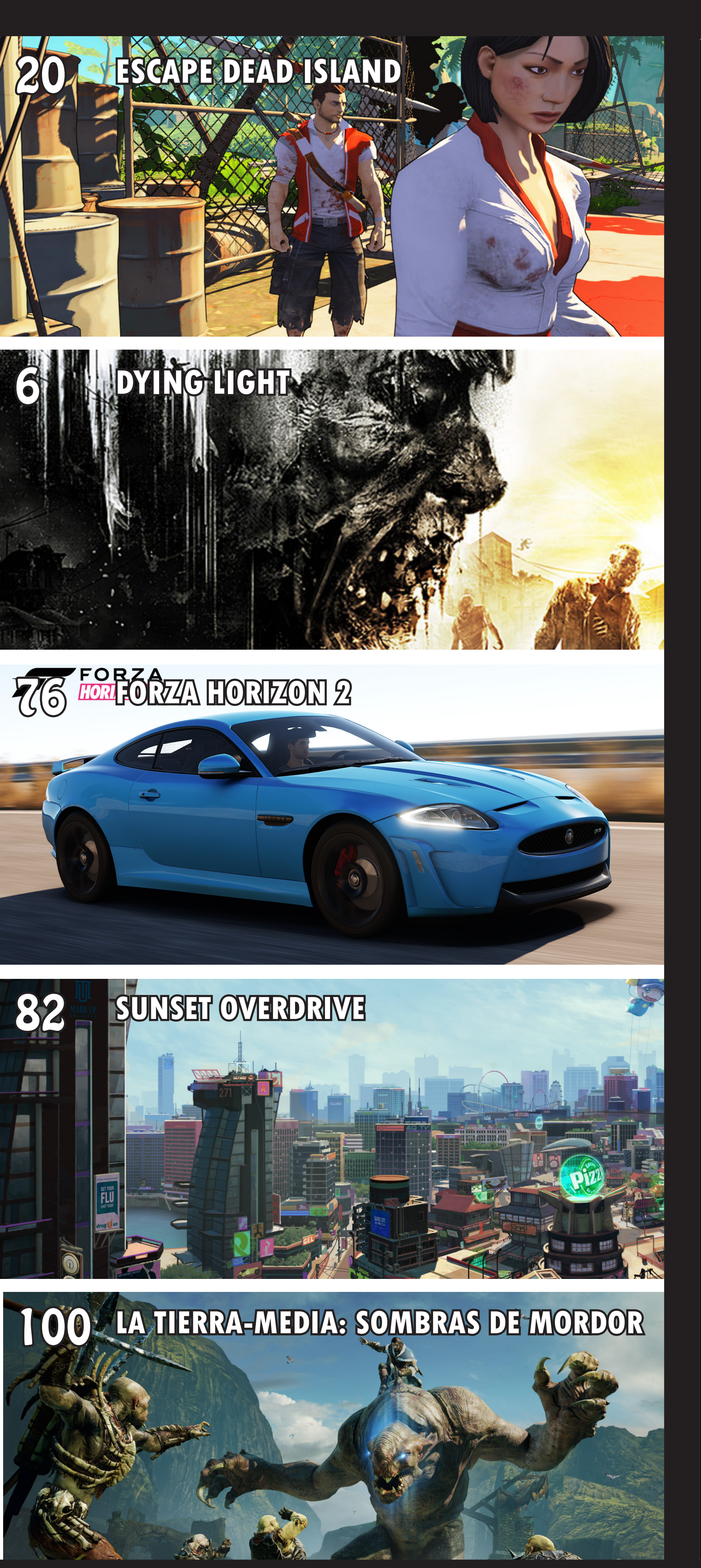
Estamos de celebración porque ya llevamos 5 años por la red haciéndoos llegar todo lo relacionado con los videojuegos desde análisis, hasta previews, pasando por extensos reportajes, y entrevistas exclusivas, las noticias más curiosas e incluso nuestras impresiones de alfas y betas. Además han sido muchas ferias visitas y eventos cubiertos y lo mejor de todo es que aquí seguimos para continuar con todo y no dejarnos nada en el tintero.

¿Y cómo celebrar todo esto? ¿Cómo celebrar este gran momento para nosotros? Pues gracias a la colaboración de 2K Games, Activision, Badlands, Electronic Arts y Sony vamos a celebrarlo por lo más alto. Videojuegos de Xbox One, PlayStation 4, PC y merchandising de los mejores juegos de 2K Games. Si quieres saber más no te pierdas este y los demás números, ya que iremos publicando la información y como participar en ellos aunque también podréis informaros a través de nuestro blog, cuenta de twitter o Facebook.

Un saludo y suerte a todos.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com



PREVIEWS

ALFA

REPORTAJE

SECCIONES

ANALISIS



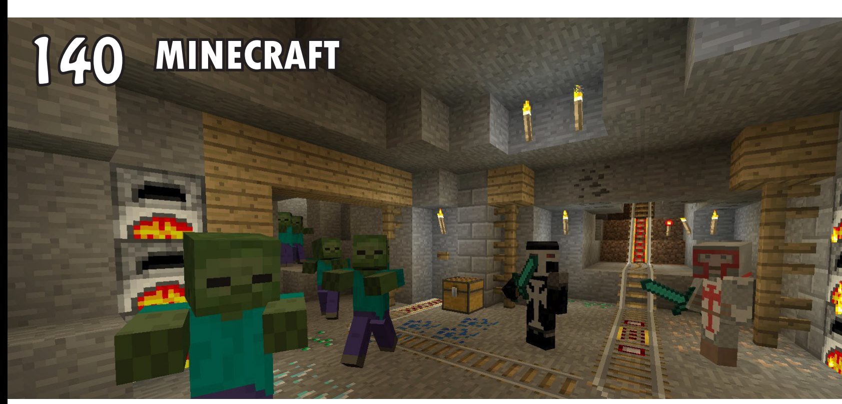
126 FIFA 15



134 THE EVIL WITHIN



146 BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL



140 MINECRAFT



106 ALIEN ISOLATION

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

DURANTE LA NOCHE EL CAZADOR SE CONVIERTE EN PRESA

Dying Light es un juego de acción, supervivencia y terror en primera persona, ambientado en un mundo enorme y peligroso

Durante el día, los jugadores recorren una ciudad invadida por un brote infeccioso, escarbando el mundo para conseguir suministros y fabricando armas para defenderse. Por la noche, el cazador es cazado, mientras los infectados se vuelven más agresivos y peligrosos, pero aún más alarmantes son los depredadores que sólo aparecen después de la puesta del sol. Los jugadores deben usar todo lo que esté a su alcance para sobrevivir hasta la primera luz de la mañana.



De los creadores de Dead Island nos llegará a principios de 2015 este juego para consolas de nueva generación y PC. Nos encontramos ante un survival game de mundo abierto donde tendremos que ir recolectando recursos para alimentarnos, construir armas e ir activando trampas por la ciudad para cuando llegue la noche tener una zona medianamente segura, pues con la noche los zombis salen de su letargo y se vuelven mucho más peligrosos. Pero lo peor no son ellos si no las criaturas que despiertan al anochecer con el único objetivo de darnos caza.

Como se puede ver tiene muchas similitudes con la saga Dead Island, pues incluso como en esta tendremos cuatro personajes a elegir cada uno con sus propias características, pero la gran diferencia radica en estos mismos personajes, que a diferencia de Dead Island, aquí serán agiles, permitiéndonos saltar por los tejados, colarnos por huecos en muros y vallas, saltar a grandes alturas utilizando los mismos zombis como trampolín, etc.

>>





Otra de las grandes diferencias es que nuestras acciones tendrán consecuencia directa en el desarrollo del juego, pues si durante una misión decidimos, por ejemplo, rescatar a un rehén, es posible que nuestro objetivo haya desaparecido y tengamos que desplazarnos aún más lejos con la consecuente pérdida de tiempo. Pues el tiempo es clave en este juego debido a como ya he dicho anteriormente la llegada de la noche. Otra de las elecciones que deberemos tomar es si eliminar a todo zombi que se cruce en el camino o huir de ellos, ya que también esta decisión afectará a nuestro desempeño, ya que es muy posible que si nos entretenemos matándolos, nos veamos desbordados por una gran horda y acabemos muertos o peor, de noche en mitad de una zona no segura.



Estoy hablando mucho del día y ahora llega la noche, en la que mientras que no seamos detectados, deberemos movernos con sigilo, usando un sentido especial para detectar a los zombis que nos puedan ver y esquivarlos o intentar eliminarlos sin ser detectados, porque una vez que nos detecten será una carrera por la supervivencia, y esta vez los zombis también podrán escalar y perseguirnos por los tejados, así que no encontraremos ningún lugar seguro mientras no nos los quitemos de encima.

Como todo sucesor de Dead Island, también podremos cooperar con otros tres jugadores para realizar la campaña, pero la novedad de este juego es que tendremos un modo cooperativo/ competitivo. Esto que quiere decir, que durante la noche

un jugador podrá tomar el papel de esa criatura que acecha al jugador y hacérnoslo pasar verdaderamente mal, convirtiéndose en una partida 4vs1. Lo que no se todavía es si será durante la campaña o será un modo de juego aparte, aunque seguramente sea esto último. Para terminar solamente queda decir que teniendo en cuenta los videos que nos han ido mostrando, gráficamente va a lucir espectacular y con un apartado sonoro muy destacable, ya que sobre todo durante la noche nos será de gran utilidad el poder escuchar bien a los zombis para poder esquivarlos, porque si vamos con la linterna encendida nos podrán localizar más fácilmente.



Por fin están de vuelta nuestro muy querido muñeco de trapo, SackBoy que desde su debut en PS3 se ha ganado una buena popularidad y cuenta con una comunidad bastante activa

Volverá más concretamente el día 18 de Noviembre repitiendo una fórmula que en muchos aspectos será similar a sus predecesores.

En cuanto a la historia podemos decir que a pesar de que será totalmente nueva seguirá la estela de los anteriores viajando por diferentes niveles ambientados en diferentes zonas del mundo. En dichas áreas deberemos ir siendo una especie de recadero y ayudando en todo lo que sea necesario. Todo ello en un mundo que desde luego desprende un aura de tranquilidad y desasosiego que pocos juegos consiguen. Seguirá también manteniendo un sistema de juego de plataformas de scroll lateral en 2D aunque todo dentro del juego tanto personajes como objetos y escenarios estará modelado con un cuidado 3D. Dentro de este apartado jugable hay que hablar de una de sus principales novedades, la existencia de 4 personajes diferentes cada uno de ellos con una característica especial.

El sackboy original con sus movimientos conocidos.

Un pájaro llamado Swoop que podrá llegar volando a zonas inalcanzables para los demás e incluso podrá ayudar a pasar a alguno de sus compañeros agarrados en sus patas.

Un perro llamado OddSock que contará con la habilidad de rebotar en las paredes.



Un sackboy con una apariencia humanoide pero más tosca llamado Toggle que tendrá la habilidad más curiosa de todas. Podrá hacerse gordo y pesado o pequeño y muy veloz, lo cual dará mucho juego para los diversos puzzles. El diseño de todos los personajes para mi gusto está muy conseguido pues a pesar de que todos ellos estar realizados con el mismo material que el sackboy original, dando la sensación de estar hechos de tela, cuentan todos ellos con un diseño muy simple pero a la vez bien diferenciado del resto.

El apartado visual del juego que ya he mencionado brevemente me parece una de las cosas más brillantes de esta saga que fue de las primeras que se atrevió a traer a los videojuegos un aspecto tan chocante con la realidad. Donde todo parece sacado de una serie de dibujos animados y donde todo está en una perfecta armonía de color.

Finalmente hay que comentar una cosa muy importante de esta saga y es que por lo que ha dicho Sumo Digital, los creadores de esta entre-



ga y que toman el relevo de Media Molecule, han dotado a este juego de toda la potencia posible para que sus usuarios puedan crear cualquier juego o nivel que se les ocurra. Esto ha sido una de las cosas que más ha gustado a la actual comunidad de Little Big Planet la cual cuenta ya con incontables niveles creados en sus primeras dos entregas y entre los cuales se encuentran algunos que en mi opinión superan incluso a los del propio juego. Y todas estas facilidades es debido a que parece que por fin las diferentes desarrolladoras se han dado cuenta de que lo que de verdad mantiene vivo un juego es tener una comunidad lo más activa posible. En resumen este juego traerá todo lo que ha hecho famosa a esta franquicia potenciado. Por lo cual si eres un fan incondicional de ella no lo dudes tienes un valor asegurado en este juego. Por otra parte para mi Little Big Planet tiene un pequeño problema que es lo que le impide llegar a todo el público y es que el hecho de crear un juego muy accesible para todo el mundo a la vez hace que sea demasiado sencillo para aquellos que buscan un verdadero reto en los juegos. Y está muy enfocado a los que les gusta mucho disfrutar de un apartado visual y un editor muy potentes.





FINAL FANTASY TIPE-0 Y FINAL FANTASY AGITO LLEGAN A EUROPA



Square Enix Ldt, anunció el pasado día 10 de junio de 2014, en Londres, el futuro lanzamiento de dos esperados títulos de SQUARE ENIX: FINAL FANTASY TYPE-0 y FINAL FANTASY AGITO

FINAL FANTASY TYPE-0, que salió a la venta en 2011 en Japón para el sistema de entretenimiento portátil PlayStation Portable, llegará a Occidente remasterizado en alta definición para los sistemas de nueva generación PlayStation 4 y Xbox One. A demás se ha confirmado el lanzamiento de FINAL FANTASY AGITO, solo disponible hasta ahora en Japón, para los dispositivos móviles iOS y Android del mercado Occidental.

"La voz de nuestros fans en Occidente ha sido fundamental para el desarrollo de FINAL FANTASY TYPE-0 y estamos ansiosos por publicarlo pronto". Estas fueron las palabras del director de FINAL FANTASY TYPE-0, Hajime Tabata. "Los nuevos sistemas PlayStation 4 y Xbox One han sido de gran ayuda para volver a imaginar el dinámico y turbulento mundo de Orience".

Orience, aparte de ser un mundo devastado por la guerra es también el escenario de FINAL FANTASY AGITO, el título que estará disponible para los dispositivos iOS y Android y en el que los jugadores se meterán en el papel de un Aspirante a Dominio de Rubrum, el cual intentara convertirse en Agito, el salvador de Orience.

Las características de FINAL FANTASY AGITO son:

Personalización de los personajes: En el mundo de FINAL FANTASY, podrás crear tu personaje único. De esta manera, podrás personalizar su aspecto a través de las distintas opciones que te permite cambiar su género, rasgos, faciales, peinado, etc...

Libertad de elecciones: Podrás relacionarte con los demás Aspirantes de la Academia, entre los que se encuentran los personajes principales de FINAL FANTASY AGITO. Una parte de la historia del juego dependerá de ti, y a su vez, afectarán tus decisiones a la comunidad mundial de jugadores.

Misiones: Para subir de nivel, deberás emprender misiones y forjar tu arma definitiva. Te enfrentaras a poderosos enemigos en batallas cooperativas a gran escala junto a todos los jugadores de FINAL FANTASY AGITO.





FINAL FANTASY TYPE-0 Y FINAL FANTASY AGITO

PLATAFORMAS: PS4, XBOX ONE // IOS, ANDROID

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE VENTEO

EL MUNDO DE ORIENCE LLEGARA A LAS CONSOLAS DE LA NUEVA GENERACIÓN Y DISPOSITIVOS MÓVILES

FINAL FANTASY AGITO se podrá descargar en los dispositivos iOS Y Android gratis con compras dentro de la aplicación, pero la fecha del lanzamiento es el 27 de octubre de 2014.



ESCAPE
DEAD ISLAND

En breve podremos disfrutar en nuestras consolas de antigua generación o en nuestro PC de Escape Dead Island, un spin-off de la saga con toques de supervivencia y misterio y en el cual se desentrañan los orígenes de la epidemia zombi y se cuentan los acontecimientos que ocurren entre Dead Island y su segunda parte Dead Island 2 que también está de camino. Además se ha anunciado que aquellos que reserven Escape Dead Island recibirán una clave para poder probar la Beta de Dead Island 2.

Dicho lanzamiento está previsto para el día 21 de noviembre de este mismo año. Por lo cual es una buena idea ir conociendo ya a estas alturas que clase de juego nos vamos a encontrar.

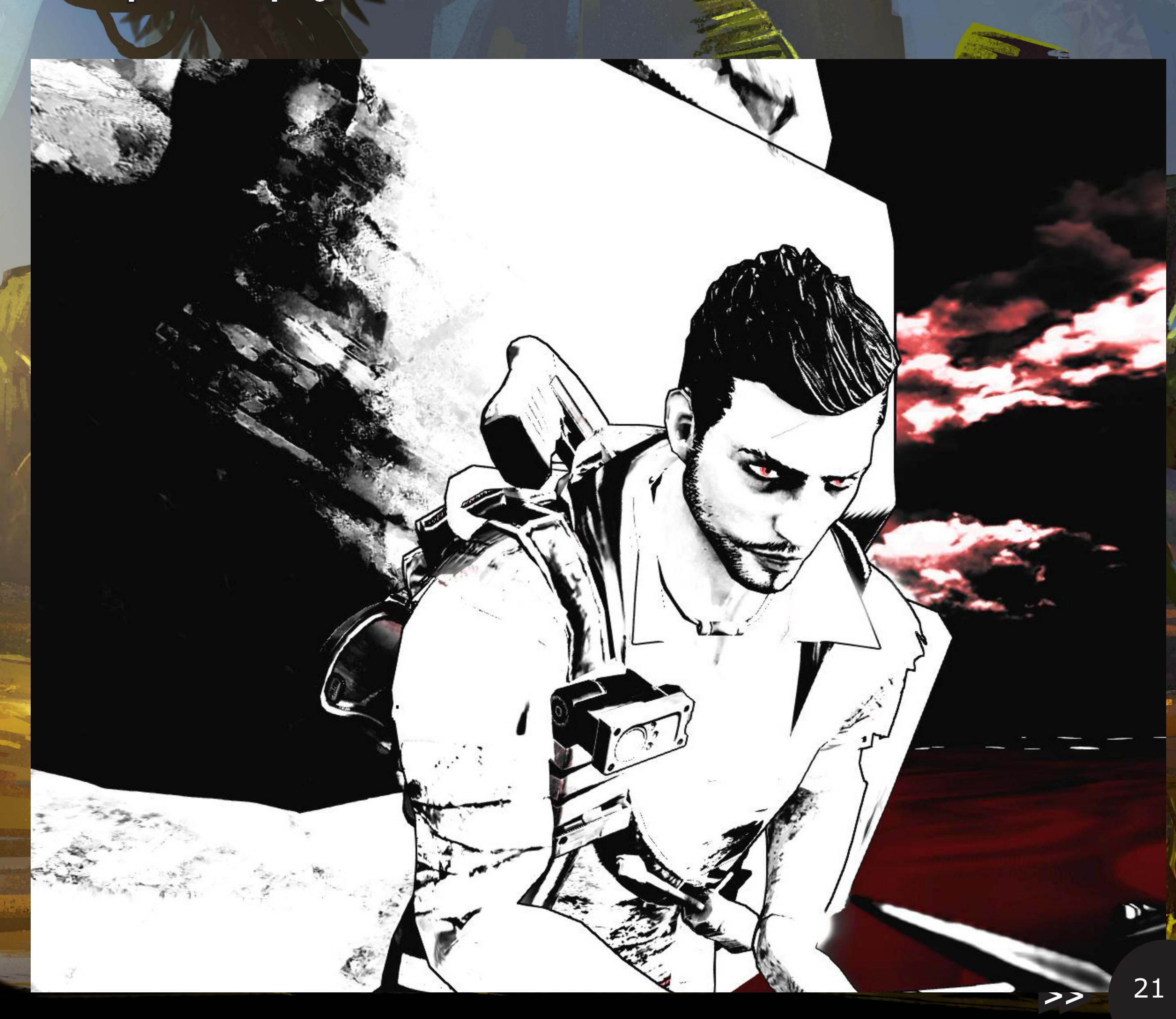
Escape Dead Island nos narrará las aventuras de Cliff Caló en su viaje hasta el archipiélago de Banoi (en la que se encuentra ambientado el primer Dead Island) en la cual podremos distinguir algunos de los parajes vistos en dicha entrega.

Se dirigirá a la isla de Narapela y una vez allí descubrirá que las cosas no son lo que parecen y que todo no fue pura casualidad. Intentará descubrir que pasó para que se produjera la monstruosa epidemia zombi vista en el Dead Island original.

Atormentado por continuos Deja vu una y otra vez Cliff tratará de darles

un sentido y así conseguir montarse una versión coherente de la historia ocurrida en aquel lugar. Una historia que según sus creadores nos mantendrá con muchas ganas de saber más y sabrá mantener el suspense.

Pasando a comentar el apartado visual del juego podemos decir que nos encontraremos con un curioso estilo de cell shading con colores vivos aunque no muy luminosos y que se volverá bastante oscuro en ciertas partes del juego. El modelado del personaje principal y de los zombis tiene un nivel de detalle bastante bueno aunque quizá para mi gusto sea demasiado cartoon en un juego que intenta acercase a la tensión y suspense en un mundo lleno de zombis. Los zombis tienen un buen nivel de detalle pero quizás se me ha hecho un poco pobres algunos efectos como por ejemplo las salpicaduras de sangre que, ya que va a ser algo continuo si hablamos de lucha contra los no muertos, deberían estar algo más cuidadas.





Los escenarios enseñados parecen de bastante buena calidad y situados como no en la temática de playas y zonas paradisíacas pero a la vez llenas de zombis, un contraste que para mi gusto fue un gran acierto del primero y me parece que puede volver a dar mucho juego en este.

Otro punto importante a tratar seria el apartado jugable. De este aún se ha visto poco, ya que son muy escasos los videos ingame, pero parece que se tratará de un juego más calmado y de menos acción que sus predecesores. En el cual deberemos pensar más cada uno de nuestros

movimientos. Además no se ha dicho nada pero sería un punto a favor que contase con la personalización típica de la saga, que recolectando piezas pudiéramos montarnos un arsenal propio muy chulo.
Quizá el mayor cambio desde el planteamiento jugable de este título sea el cambio de la primera persona a la tercera lo cual nos muestra un poco el cambio de filosofía del mismo. Hacia un enfoque más táctico en el que no convendrá perder ni un momento de vista todo a nuestro alrededor.

En resumen a la espera de ponerle las manos encima a esta nueva propuesta de la saga Dead Island solo puedo decir que por ahora tengo buenas impresiones del mismo y que me parece un cambio inteligente para pararse un poco en seco después del frenesí de las historias principales y ver un poco más lentamente todo lo que pasó que no vimos de esta trama. Pero a la vez dejando muy claro que no es del mismo estilo para que nadie se vaya a llevar un disgusto si lo que busca es matar a zombis a diestra y siniestra.



MIGHT & MAGIC HEROES VII

MIGHT & MAGIC HEROES VII: LA COMBINACIÓN DE UN UNIVERSO DE FANTASÍA

El 13 de Agosto de 2014, Ubisoft, anunció Might & Magic Heroes VII, el regreso a los juegos de estrategia que tantos seguidores han cosechado. Un equipo de abnegados fans de Might & Magic Heroes VII, desarrollado por Limbic Entertaiment, promete ser la mejor entrega de la serie, ya que tiene nuevas e innovadoras características y por supuesto respeta su tradición. Este esperado juego solo estará disponible en Windows PC en 2015



Los títulos de Might & Magic Heroes, durante 20 años han establecido un nuevo estándar para los juegos de estrategia en ordenador. Might & Magic Heroes VII ofrece a los jugadores un mundo más detallado que nunca para explorar y conquistar, un sistema económico difícil de llevar a cabo y criaturas legendarias con las que lucharas en batallas épicas. Todo esto gracias a la combinación de un convincente universo de fantasía, una experiencia estratégica completa, una historia narrativa conmovedora y potente y un proceso de juego de rol muy rico.

Existe el llamado Comité de la Sombra (The Shadow Council), en la página web de Might & Magic Heroes VII donde los jugadores se pueden unir para compartir su pasión por el juego y a la misma vez, contribuir para enriquecer su fórmula.



MIGHT & MAGIC HEROES VII

PLATAFORMAS: PC

GENERO: ESTRATEGIA

REALIZADO POR JOSE VENTEO

CON EL NUEVO COMITÉ DE SOMBRA, PODRÁS VOTAR PARA LA CONTINUACIÓN DEL JUEGO



Cuando los jugadores forman parte del Comité de la Sombra, podrán charlar con los desarrolladores, hacer comentarios, compartir ideas, interactuar e influir en el contenido del juego y cada paso que den les otorgará su propia recompensa. Los jugadores también podrán votar 2 de las 6 facciones que estarán disponibles en la versión final del juego.

La historia de Might & Magic Heroes VII describe como cambió la dinastía del gobernante del Sacro Imperio por la guerra civil. El asesinato de la Emperadora ha dejado un trono, un reino en llamas y demasiados rivales que lo reclaman. El Duque Ivan reúne un prestigioso consejo de seis asesores leales para buscar la forma viable que ponga fin a esta guerra de sucesión.

CELEBRAMOS NUESTRO 5º ANIVERSARIO

CREATIVE FUTURE

REGALAMOS 3 COPIAS DE DESTINY PARA XBOX ONE



ENTRA Y ENTERATE EN:

HTTP://REVISTACREATIVEFUTURE.BLOGSPOT.COM.ES/

ACTIVISION®



APOSTARÁ POR UNA AMBIENTACIÓN PURO ESTILO ANIME

Vuelve a la carga la saga "Persona", el RPG nipón por excelencia, en el que viviremos una experiencia anime interactiva totalmente completa siguiendo los patrones habituales de la saga

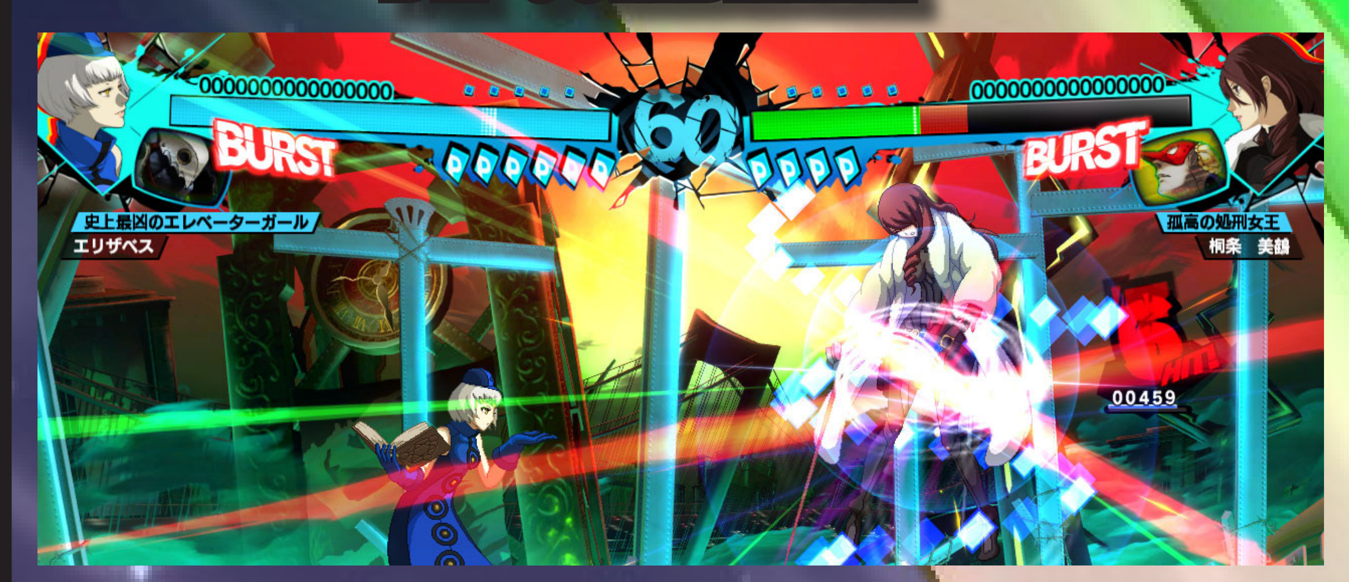
Persona 4 aterrizará en el mes de Noviembre para PlayStation 3 y Xbox 360 gracias a la distribución de SEGA en Europa. Desgraciadamente nos encontraremos el juego tal cual en Japón ya que no será traducido con subtítulos ni nada similar, pero para los fanáticos de la saga al menos podrán disfrutarlo en sus consolas sin necesidad de importarlo, problemas de configuración regional, etc.

Entrando en materia, Persona 4: The ultimax Ultra Suplex Hold combinará RPG con lucha bidimensional, siguiendo la línea de Persona 4 Arena, el cual no tuvo una gran acogida en el mercado debido a su escasa distribución. Encontraremos tramas relacionadas entre varios de los personajes habituales, especialmente combinando los de Persona 3 y Persona 4 más otros que serán nuevos.

Podremos llevar el juego casi de dos modos diferentes, debido a que podremos controlar en el juego a los personajes "shadow" de nuestros protagonistas.



TENDREMOS DOS NUEVAS HABILIDADES A LA HORA DE COMBATIR





Además, encontramos retoques en el apartado de luchas que son muy interesantes. Añadiendo un nuevo método denominado "S Hold System" en el que realizaremos un ataque especial más o menos potente según el tiempo que estemos apretando el botón en el mando. Junto a esto dispondremos de "Skill Boost Skill Attacks" que nos permite hacer una ataque potente gastando el 75% de la barra "meter", añadiendo un 25% más de lo habitual. El auto-combo, pilar básico en la saga se mantendrá de modo habitual.

Respecto a los modos de juego, encontramos el habitual y principal

REALIZADO POR ANGEL CORRALES

SE ESPERA SU LLEGADA EN EUROPA A LO LARGO DE NOVIEMBRE



modo historia, tenemos otro modo arcade y uno nuevo llamado “Arena Dorada” en el cual podremos ir subiendo de nivel mientras luchamos con otros personajes y también conseguimos habilidades.

Se rumorea (aunque no está confirmado) que podremos tener modo desafíos, contrarreloj, supervivencia, etc. que pondrán a prueba nuestras habilidades al mando para ver hasta donde somos capaces de llegar.

Persona 4 augura fuertes emociones para los amantes de la saga, que son en principio los que consiguen que las distribuidoras apuesten por hacerlo llegar a nuestras fronteras con el apoyo que le dan al juego especialmente desde la red, con comunidades de fans muy potentes.

Quedamos pendientes de que se confirme el día oficial de salida en España de este RPG-lucha que seguirá dando mucha guerra.



UN GRAN SISTEMA DE CONTROL QUE HACE DE LA CONDUCCIÓN UN VERDADERO RETO

Project Cars, el juego financiado por jugadores de todo el mundo con ganas de jugar a un verdadero juego de simulación con el máximo realismo posible, ya es una realidad

El estudio británico de Slightly Mad Studios es el encargado de crear Project Cars. Para los que no sepáis nada de este estudio, os diré que fue el encargado de hacer el NFS: Shift. Ahora ha aprovechado todo lo aprendido de ese juego para poder crear este nuevo título con una mayor exigencia tanto en la forma de conducir como en gráficos.

Project Cars es un juego modesto, que tendrá que competir con gigantes como Gran Turismo, Forza Horizon, Formula 1, Drive club, The Crew... Aunque las comparaciones siempre son odiosas, la obra de Slightly Mad Studios no tiene absolutamente nada que envidiar a la competencia ya que gracias a su duro trabajo han conseguido hacer que el juego se mueva a 1080p y 60 fps, cosa que muchos de los grandes estudios no implantan, por alguna extraña razón que solo

ellos conocen. No solo eso, en forma de conducir y gráficos es capaz de medirse de tu a tu a toda la competencia y eso es mucho decir para un estudio tan modesto y con tan poca experiencia (en comparación, claro).

Pero hablemos ya del juego en cuestión que es lo verdaderamente interesante. Como ya he comentado antes, Project Cars es un juego de de simulación de vehículos de carreras con un realismo increíble.

De primeras, tendremos aproximadamente 67 vehículos y 52 pistas, más que suficientes para jugarlo durante muchas horas. Como suele ser habitual en esta generación es posible que aparezcan ampliaciones y DLC aumentando tanto vehículos como pistas.





Aun no sabemos si tendrá las licencias necesarias para mostrar vehículos de las grandes casas de fabricantes como son Ferrari, Toyota, Mercedes, BMW... porque seguramente sean bastante caras para un estudio con pocos recursos. Aún así esto no será un problema, habrá gran variedad de vehículos sin importar que la marca sea conocida. Podremos conducir Karts, formulas 1, vehículos comerciales, todoterrenos...

A la hora de conducir los vehículos es importante saber que cada uno de estos se conduce de una forma distinta dependiendo sus características, como son la velocidad, potencia, frenos, aerodinámica... Esto enriquece mucho la jugabilidad de este título y lo hace ser un juego realmente divertido y altamente rejugable.

Tiene un sistema de control muy logrado y con muchos detalles que hacen de la conducción un verdadero reto. Por ejemplo si realizas una frenada muy brusca, los frenos se sobrecalentarán y no tendrán la fiabilidad de siempre en las siguientes curvas.

UN JUEGO FINANCIADO POR COMPLETO POR LOS JUGADORES A TRAVÉS DEL CROWDFUNDING



Otro de los puntos fuertes es que la meteorología es cambiante y se nota mucho a la hora de conducir. Si se te ocurre ir con neumáticos de seco en asfalto mojado ten por seguro que pasarás más tiempo fuera de la pista que dentro de ella. Como es normal, tendremos varias cámaras para elegir en cual nos adaptamos mejor para conducir, pero esto no es lo importante de las cámaras.

>>

PROJECT CARS

PLATAFORMAS: PC, PS4, XBOX ONE, WII U

GENERO: CONDUCCION

REALIZADO POR RAUL MARTIN

EN PS4 Y XBOX ONE SE MOVERÁ A 1080P Y A 60 FTP

Lo realmente increíble es que se puede jugar usando las ya conocidas gafas de realidad virtual Oculus Rift y Morpheus.

Los gráficos de los circuitos son increíbles con cualquier climatología, al igual que los vehículos. Todo está muy detallado para ofrecer una experiencia inolvidable.

Tiene un modo de carrera en el que empiezas como un conductor joven que busca hacerse un hueco en el competitivo mundo de la formula 1 empezando con carreras de Karts. Es decir, se podrá vivir toda una trayectoria profesional empezando desde lo más bajo hasta conseguir la gloria y la fama pilotando un F1 en el más alto nivel.
No podemos olvidarnos de su modo multijugador en el que podremos competir en carreras con límites de vueltas y en contrarreloj para demostrarles a todos que eres el más rápido.

Slightly Mad Studios está realizando un trabajo muy bueno con este proyecto y parece que será un digno rival para las grandes sagas de juegos de simulación de carreras. Ahora solo queda esperar a que salga a la venta y poder disfrutarlo al máximo.

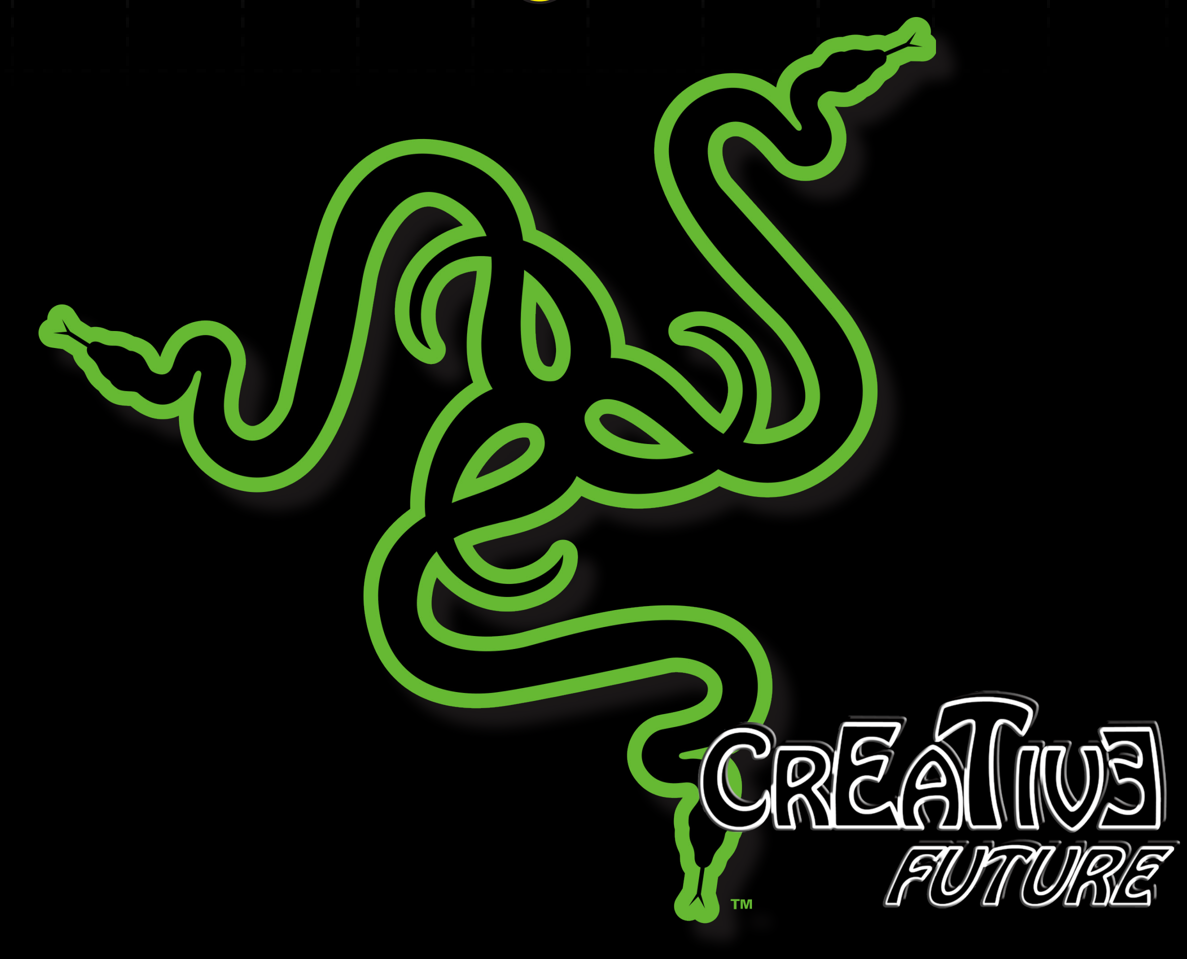
Lo malo es que tendremos que esperar más de lo que se había previsto ya que han tenido que retrasar el lanzamiento del juego para poder pulir todos los detalles y dejarlo perfecto. No se vosotros pero yo tengo muchas ganas de ver su resultado final.

YA TENEMOS GANADOR DEL CÓDIGO DEL SOFTWARE

RAZER SURROUND PERSONALIZED 7.1

EL GANADOR ES

DUENDE @ZHAKEY





ESTRENAMOS NUEVAS MEGA-EVOLUCIONES Y A LOS LEGENDARIOS EN SU FORMA PRIMIGENIA

Los ansiados remakes de unos de los mejores juegos de la saga se disponen a llegar a la portátil de Nintendo con numerosas novedades que dan un acabado estupendo al juego. Estamos hablando de Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa

Tan solo un mes queda para poder disfrutar en nuestra consola las remasterizaciones de estos juegos, pero claro, contando con importantes y numerosas novedades que actualizarán los juegos a nuestro tiempo. Unos juegos que encantará a los nostálgicos de la serie y fascinará a los nuevos jugadores con su bien ajustada dificultad y jugabilidad.

Siguiendo la estela de las anteriores entregas (PKMN X/Y), nos moveremos en un escenario 3D muy colorido y variopinto con gran cantidad de localizaciones la mar de diversas. Los personajes contarán con un modelo 3D que nos permitirá disfrutar como nunca y unas animaciones estupendas.

Veremos a personajes ya conocidos que vuelves en su versión mejorada y contarán (nosotros también) con la ayuda de las mega-piedras, objetos que ya vimos en X/Y y que provocará que algunos de nuestros pokémons tomen una nueva forma y se vuelvan mucho más poderosos, proponiendo nuevas tácticas de combate.

Siguiendo con la idea de la transformación se nos presentarán a los poderosos Groudon y Kyogre, las dos criaturas legendarias que gobiernan la región de Hoenn desde sus profundidades, pero esta vez regresan en su forma PRIMIGENIA, lo que les dotará de un poder incalculable y contará con nuevos ataques y habi-



>>

POKÉMON RUBÍ OMEGA/ ZAFIRO ALFA

PLATAFORMAS: 3DS

GENERO: ROL

REALIZADO POR DIEGO CORISCO

COMBATES, CONCURSOS, BASES SECRETAS Y MUCHO MÁS



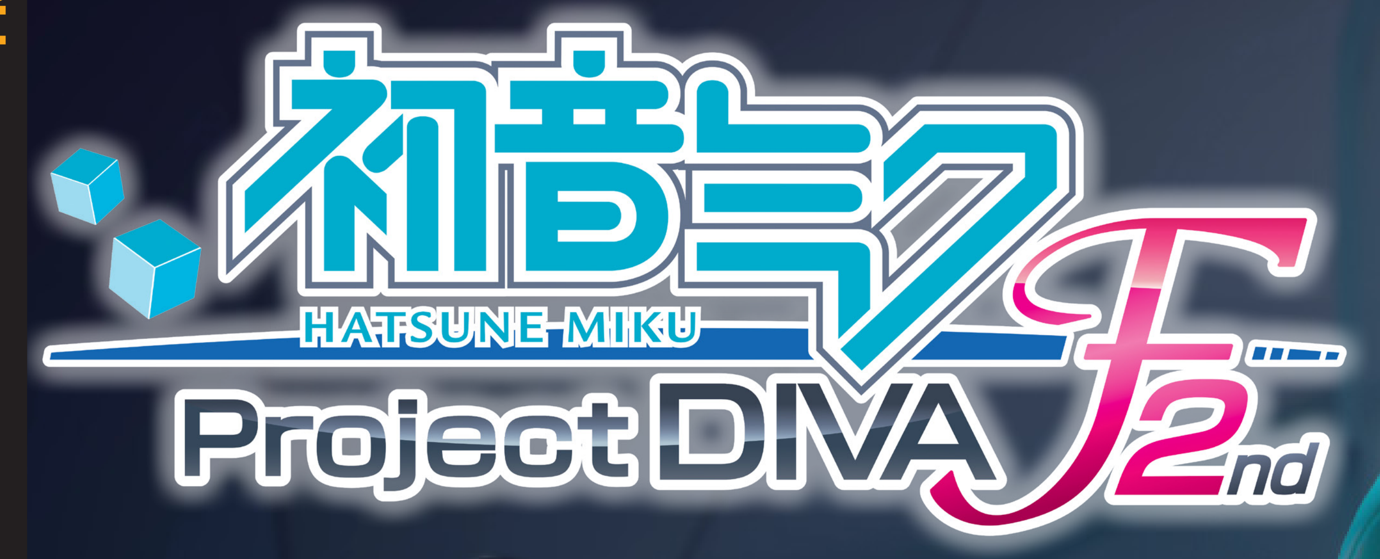
Otra de las cosas más interesantes son las bases secretas, pequeños escondites que encontraremos por todo el mapeado y en la que podemos crear nuestro propio refugio y decorarlo a nuestro gusto, los cuales podrán ser visitados por nuestros amigos. ¡Incluso podremos convertirlas en gimnasios pokémon!

También podremos asistir a los concursos pokémon, en donde dejaremos de lado los combates y deberemos demostrar nuestros encantos a los jueces. Tendremos que probarnos en 5 apartados: dulzura, belleza, carisma, ingenio y dureza.

Pero no todo es color de rosa, aparte de superar los habituales 8 líderes de gimnasio y ganar la Liga Pokémon, deberemos enfrentarnos a dos organizaciones formadas por personas con malvadas intenciones: el Team Magma (en la versión RO) y el Team Aqua (en la versión ZA).

Los remakes prometen mucho y darán mucho que hablar hasta su salida, el 28 de noviembre.

Esperaremos pacientes hasta que podamos volver a ponernos a prueba con nuestros queridos pokémons.



REGRESA A OCCIDENTE CARGADA DE NUEVAS CANCIONES, Y OTRAS YA CONOCIDAS

La que posiblemente sea la idol virtual más famosa en el mundo regresa de nuevo a occidente para presentarnos sus canciones

PlayStation 3 y PS Vita son las afortunadas de recibirla, a la saga que, por segunda vez, llega a occidente. El día que SEGA ha marcado en el calendario es el 24 de noviembre de este mismo año. La mecánica no varía del resto de sus juego y deberemos ir pulsando los botones que se nos indique al ritmo de la música disfrutando las canciones de Miku (no todas, la mitad son de otras vocaloids) que por primera vez, llegan subtituladas al inglés para que podamos entender,

por poco que sea, a esta "cantante" del J-Pop (recordemos que anteriormente estaban subtituladas únicamente al japonés). Dispondremos de un completo repertorio de hasta 40 canciones, 20 de ellas totalmente nuevas, y la otra mitad extraídas de juegos anteriores.

HATSUNE MIKU: PROJECT DIVA F 2ND

PLATAFORMAS: PS3, PS VITA

GENERO: MUSICAL

REALIZADO POR DIEGO CORISCO

NUESTRA VOCALOID FAVORITA REPRESENTARÁ LA MAYORÍA DE LAS CANCIONES CON INTERESANTES VÍDEOS DE FONDO



No nos podemos olvidar que tendremos la oportunidad de acceder al editor de canciones que nos presentará multitud de opciones. Incluso podremos crear nuestras propias obras usando canciones que tengamos en un USB o en la consola misma, y como no, compartirlas de forma online.

Podremos desbloquear trajes y accesorios incluso skins para la interfaz, haciendo más propio el juego. Si te gustan los juegos de corte musical ya tienes un nuevo juego con el que disfrutar a partir del 24 de noviembre.

TECLADO MECÁNICO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE

0mm
Reset
Razer™ Mechanical Switch actuation
Standard Mechanical Switch actuation
4.0mm

PROTECTIVE HOUSING TO KEEP DIRT AND DEBRIS AWAY FROM SENSITIVE PARTS

RAZER™ GREEN SWITCH CLICKY KEYS WITH OPTIMIZED TACTILE FEEL

GOLD PLATED CONTACT POINTS TO ENSURE YOU NEVER MISS A KEY STROKE

HIGH QUALITY SPRING WITH AN OPERATING FORCE OF 50G



MAS INFORMACIÓN:

HTTP://GOO.GL/Z7OGUU



PODREMOS JUGAR CON LOS PERSONAJES TANTO DE LA TERCERA COMO DE LA CUARTA ENTREGA DE PERSONA

Persona Q: Shadow of the Labyrinth para Nintendo 3DS es un spin-of de la saga Persona que cruza personajes de los exitosos juegos Persona 3 y Persona 4. La jugabilidad no será de rol por turnos, sino que será un juego de acción en el que explorar mazmorras, al estilo Etrian Odyssey. Las elecciones del jugador alterarán el resultado del juego

Cada personaje tendrá también acceso a su persona, una manifestación de la fuerza de su corazón. Los jugadores subirán de nivel sus Personas así como conseguir, fusionar, subir de nivel y equipar Sub Personas. Nuevos personajes, enemigos y enemigos desproporcionados que bloquean el mapa proporcionarán nuevos retos para los jugadores.

COMPLETAR LAS HISTORIAS DE AMBOS PROTAGONISTAS LLEVARÁ ENTRE 80 Y 100 HORAS



La aventura se desarrollará en Inaba. Durante un acontecimiento muy especial, el Festival Cultural, dos grupos de jóvenes quedarán atrapados en el complejo Yasogami Highschool debido a una trampa. A partir de ahí nuestro objetivo será salir con vida de dicha encerrona, teniendo que eliminar a cuantos adversarios sombríos y misteriosos osen hacernos frente. Y mientras, también deberemos ir descubriendo ciertas pistas que nos dejarán Zen y Rei, dos nuevos personajes cuyos recuerdos conducirán a los protagonistas al fin de su pesadilla... al menos en principio. Así de sugerente y apetecible será la trama compuesta para acoger Persona Q, título que además quedará bien secundado por una fórmula de juego tan novedosa como potencialmente absorbente.

Todo esto nos dará la opción de ver combinados el estilo no lineal y abierto de Persona con el sistema de mazmorras de Etrian Odyssey.

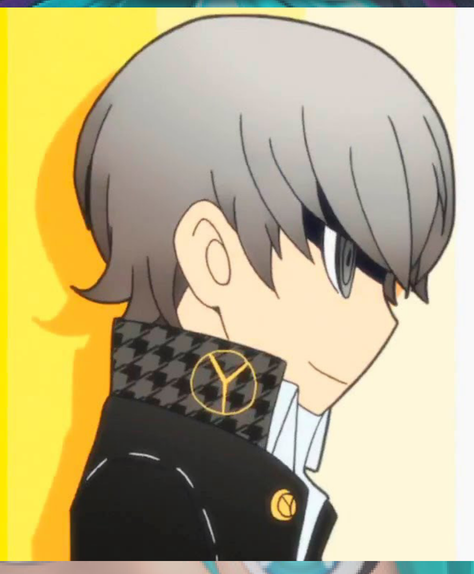
A medida que avancemos en la historia nos veremos abocados a tomar ciertas decisiones que como es tradición en los juegos de Persona afectarán notablemente tanto al desarrollo de la historia como a los posibles finales que esta tenga, pero a diferencia de otras entregas, con Persona

PLATAFORMAS: 3DS

GENERO: ROL

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH MEZCLA, ESPEREMOS QUE DE MANERA EXITOSA, LA SAGA PERSONA CON ETRYAN ODYSSEY



Q: Shadow of the Labyrinth nos encontramos ante un juego que si bien no pierde nada de lo dicho anteriormente está muy enfocado a la exploración de las distintas habitaciones, pudiendo encontrar laberintos, habitaciones ocultas y un buen número de rivales, con los que combatiremos en batallas por turnos, en un mapa bastante extenso.

Si hablamos del apartado sonoro estamos hablando de una magnifica banda sonora como nos tienen acostumbrados en esta saga. Respecto a las voces de los personajes es de esperar que no vengan traducidas, por lo que solo queda ver en qué idioma vendrán los subtítulos.

Gráficamente nos encontraremos con un juego de aspecto 3D bastante bien trabajado, aunque lamentablemente no exprimirá las capacidades de la Nintendo 3DS. Por supuesto tanto las animaciones como los personajes y enemigos tendrán un aspecto anime que los fans de la saga ya conocerán y unos escenarios de lo más variados y muy bien diseñados.

EVOLVE

CAZADOR O CAZADO, ¿QUE ELIGES?

Pese a sus problemas de conexión el primer día y el retraso en PS 4, la Alpha de Evolve se desarrolló muy bien y con una gran calidad. Y más teniendo en cuenta que era una versión Alpha

Al igual que cuando salió Titanfall a principios de este año, seguramente este juego será un gran éxito cuando salga en febrero de 2015, ya que a pesar de ser juegos totalmente distintos ambos dejan un muy buen sabor de boca al jugarlos. Turtle Rock Studios, los creadores de la mítica franquicia Left 4 Dead, dieron la posibilidad de jugar a su nuevo juego en verisón Alpha el pasado 30 de octubre para Xbox One y el 31 de octubre para PS 4 y PC, en principio la Alpha solo iba a durar ese fin de semana, pero debido al problema que tuvieron con PS 4 y su software, retrasaron la Alpha para esta consola hasta el domingo y luego la extendieron para todas las plataformas hasta el martes.

Había dos formas de conseguir hacerse con un acceso para la Alpha. El primero era habiendo hecho la reserva del juego, que te garantizaba el acceso a esta, y segundo inscribiéndote en su página y teniendo suerte de que te seleccionaran.

Pero bueno dejémonos de tanto rollo y vamos a lo que os interesa. En primer lugar decir que Evolve se trata de un juego enteramente multijuga-

dor, por lo que a menos que cambien de opinión a última hora no tendremos ningún tipo de campaña. En este juego podremos tomar el papel de 5 clases distintas. El soporte, el trampero, el médico, el asalto y por último y probablemente el que más interesará a todos los que no han podido participar en la Alpha, el monstruo.

CUANDO EL MONSTRUO LLEGUE A NIVEL 3 EL CAZADOR SE CONVERTIRÁ EN PRESA



Al empezar a jugar nos encontramos con un juego en primera persona cuando somos los cazadores y en tercera persona cuando encarnamos al monstruo. Si elegimos a este último tendremos que conseguir evolucionar a nivel 3 comiéndonos las criaturas salvajes que hay por el mapa, y una vez que lo consigamos tendremos dos opciones para ganar la partida. Eliminando a todos los cazadores (lo cual podemos intentar hacerlo en cualquier momento, no hace falta que subamos a nivel 3) o destruyendo la fuente de energía (lo cual solo podemos hacer al subir a nivel 3). Por parte de los cazadores, nuestro objetico desde el primer momento hasta el final de la partida es eliminar a la gran bestia lo más rápido posible, porque con cada evolución se hace más poderosa y por tanto más difícil de matar y más posibilidades de que nos mate a todos. Por este motivo este juego tiene un gran elemento estratégico seamos el personaje que seamos. Como cazadores siguiendo las huellas de la bestia e intentar adelantarnos a sus movimientos, ya que esta es bastante más rápida que nosotros, además de usar nuestras habilidades de cada clase en el momento adecuado, ya sea para salvar a un compañero de la muerte como para infligir al monstruo el mayor daño posible. Además

también tendremos que tener cuidado con nuestro entorno, porque hay un montón de cosas por ahí fuera que pueden aniquilarnos si no tenemos cuidado o si no estamos atentos a nuestros compañeros. Pero no os preocupéis porque si finalmente morimos, volveremos a reaparecer a los 3 minutos (si queda un compañero vivo claro está) Otro dato curioso es que el contador de reaparición se inicia en el momento en el que el primer miembro del grupo muere, por lo que se dentro de esos 3 minutos morimos también reapareceremos a la vez. Si somos el monstruo, la estrategia será a la vez más sencilla y más complicada, porque tendremos que ver cuando es el momento de combatir, el de correr o el de escondernos, ya que, al contrario que los cazadores, sólo tenemos una vida y si morimos se acabó la partida. Una de las cosas que podremos usar para decidir que hacer es nuestro sentido del olfato, que nos mostrará todas las criaturas vivas en el área circundante, incluidos los cazadores.





ÚNETE A LA CAZA



Lo bueno es que tras haber matado y devorado a unas cuantas criaturas podremos evolucionar dos veces (es decir, hasta nivel 3), otorgándonos otros tres puntos para repartir con cada evolución entre nuestras habilidades (al inicio de la partida te dan tres puntos para que los repartas).
Otra de las grandes cosas que tiene el juego es que tendremos 2 tipos de niveles. Uno global para el jugador que a medida que suba irá desbloqueando ventajas para los personajes, tales como correr más rápido cambiar de arma más deprisa o devorar más rápido a tus presas (si eres la bestia por supuesto). El otro nivel es independiente para cada personaje. A medida que vayamos usando las armas, ganaremos experiencia con estas. Cuando completemos el primer nivel con todas ellas, desbloquearemos un segundo personaje de cada clase, aunque por supuesto también podremos seguir subiendo las armas del mismo hasta nivel 3. Con cada subida de todas las armas de nivel desbloquearemos algo hasta el nivel 3 que desbloquearemos el skin élite del personaje en cuestión.

Pasemos al aspecto gráfico que era alucinante. Tanto en alta calidad como a la más baja. Por supuesto se notaba la diferencia pero para aque-

EVOLVE

PLATAFORMAS: PC, XBOX ONE, PS4

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

llos que no tengan grandes maquinas (si hablamos de PC por supuesto) podrán jugarlo con la calidad mínima disfrutando completamente del juego. Los mapas aunque en la Alpha no eran muy variados, estaban llenos de detalles que los daban un gran realismo. Tanto la fauna como la flora de los planetas estaban muy conseguidas y todo tenía su dinamismo, desde las criaturas que huían o te atacaban según su condición (los herbívoros huyen y algunos carnívoros también, a no ser que se encuentren en manadas, en cuyo caso te atacarán también, sin importar que seas la presa o el cazador), hasta las plantas que se mueven o se rompen al pasar entre ellas.

El sonido también es un factor decisivo en este juego porque si eres un cazador podrás averiguar dónde está la bestia no solo con la vista si no también con los sonidos que esta hace, y como bestia también podrás saber si los cazadores se encuentran próximos al oír el fuego de sus armas o las conversaciones que tienen entre ellos.

Ya terminando este especial de la Alpha de Evolve solo queda decir que tendremos que esperar a febrero de 2015 para saber cuánto de todo lo aquí dicho habrá cambiado Turtle Rock Studios, cuanto habrá quitado y cuanto habrá añadido.



CURIOSIDADES

SUPER NINTENDO PARA HALLOWEEN

Halloween pase hace no mucho y han vuelto las customizaciones de terror. Y que mejor consola para hacerlo que la mítica Super Nintendo. Esta curradísima customización pertenece al juego Castlevania, un juego conocido y muy bueno de la época de la consola. Como podéis ver, no solo está pintada sino que cuenta con relieve para resaltar más cada apartado de la misma. Sin duda es un gran trabajo digno de admirar y por eso mismo os la mostramos en nuestra sección de Curiosidades. El artista de la misma se llama Vadu Amka.



OTRA DE CUSTOMIZACIONES

Tanto nos ha gustado la Super Nintendo de Castlevania que investigando un poco más sobre el mismo autor hemos encontrado otra joya customizada. Esta vez tenemos una PlayStation al estilo steampunk del juego Oddworld de cual recientemente vimos una remasterización en PlayStation. Con tonos metálicos cobrizos y con el mando también al mismo estilo nos ha encantado la consola. Volvemos a comentar que es el autor Vadu Amka y sin duda, en otros números os mostraremos más de sus trabajos.



FIGURAS EN LATA

Esta vez la sección va de artistas, y por ello os mostramos algo también hecho de forma artesanal y a la vez muy distinto de lo visto en las otras noticias. Makaon, es un artista japonés, que se dedica a usar material reciclable, ¿Y cómo lo hace? Pues coge una lata de este refresco y una del otro, y va creando figuras, pero figuras tan bien hecha y famosas que seguramente viendo la foto no hace falta que demos ninguna descripción. Si vamos a comentar que entre otras ha realizado las figuras de: Mario, Yoshi y Luigi, Gundam, personajes de Toy Story y hasta la cabeza de un soldado de Star Wars.



RECREATIVAS Y OTRAS EN MINIATURA

Aunque están sean más pequeñitas también necesitan su trabajo porque tanto cuesta hacer una recreativa a tamaño original como un billar en miniatura, aunque es posible que el coste no sea el mismo. Están realizadas a un tamaño no superior a 4 cm, y son objetos de entretenimiento de una sala recreativa. La piezas esta vez podéis cómpralas y pintarlas a vuestro gusto, algo que les dará más personalidad. Lo mejor de todo, es que el conjunto completo solo os costará 10 euros y podéis comprarlas en http://resinaplanet.com/







PERFECTA COMBINACIÓN DE SENCILLEZ Y POTENCIA

CREA TUS WEBS CON WEBSITE X5 EVOLUTION 11 Y CONSIGUE UNA PÁGINA TOTALMENTE ORIGINAL Y PERSONALIZADA

Comencemos con lo importante, ¿Qué es WebSite X5 Evolution 11? WebSite X5 Evolution 11 es un software para crear sitios Web con cientos de opciones para que consigas una página única. Este software incluye todas

las herramientas necesarias para realizar sitios atractivos, interesantes y profesionales. Y lo mejor de todo es su sencillez. El uso de este programa es tanto para consumidores particulares como para empresas, y como ya os he comentados además de fácil es intuitivo de usar.

Muchos otros softwares del tipo, o incluso servidores webs, te permiten crear tus webs en pocos pasos pero también es cierto que las opciones son muy limitadas, o para disponer de ellas te incrementan el precio pagado. Con este software, del cual podemos elegir la versión que más nos interesa comprar, tendrá suficientes opciones para hacer una web con todo el contenido que nos gustaría mostrar en la red.

WebSite X5 Evolution 11 cuenta con más de 1.500 plantillas gráficas totalmente personalizables con lo que puedes hacer todas las páginas que quieras y nunca obtener dos iguales, y si esto fuera poco cuentas con una



Puedes usar módulos para controlar la gestión de usuario, crear áreas reservadas, libros de visitas, RSS y muchas más cosas. Además de tener la opción de incluir tanto botones como cuadros de las redes sociales. Si además estás pensando en que gran parte de tus futuros visitantes usaran un dispositivo móvil, tanto tendrás problema porque cuenta con compatibilidad móvil y plantillas específicas para tales.

Si lo tuyo son los negocios y quieres además de dar difusión del tema que más te guste, como hacer un portal de videojuegos o una web informativa sobre tu juego o producto, WebSite X5 Evolution 11 cuenta con un gestor de banners publicitaros e incluso con la posibilidad de dar a tu web varios lenguajes para que la difusión no se centre solo en España.

¿Cómo de fácil es crear mi web con este software? Nosotros lo hemos probado y es muy sencillo, tanto solo en 5 pasos se puede realizar aunque siempre podréis tardar un poco más si queréis aplicar más contenido a vuestra web.



El primer paso será elegir una entre las 1500 plantillas que incluye donde se podrá filtrar por categorías para que os resulte más sencillo elegir la vuestra (para los más expertos, podréis incluso crear la vuestra desde cero).

Segundo paso, organizar el sitio. La estructura es muy importante dentro de tu web porque el contenido siempre será variable y gustará más o menos a tus visitantes pero la organización de esta serán muy importante para que sea fácil llegar a donde ellos quieren llegar.

Tercer paso, Crear las páginas. Llego el momento de rellenar la web. Escoge que módulos quieres tener, que tablas, imágenes, videos, y demás quieres incluir dentro de las distintas páginas. Esto será ampliable en un futuro dependiendo del tipo de página que busques crear pero será muy recomendable empezar bien.



REALIZADO POR BIBI RUIZ

UNA ACTUALIZACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA QUE LA HACE AÚN MÁS INTUITIVA Y FUNCIONAL

El cuarto paso: funciones avanzadas. Este paso será tan grande como uno quiera o necesite. Si con el anterior ya tienes lo que buscas este será rápido, pero si te faltan cosas aquí tendrás que pararte. Por ejemplo añadir la gestión de usuario para que no todo el mundo acceda a la web, configurar el carrito de la compra si lo que buscas es vender productos o añadir más opciones con las redes sociales.

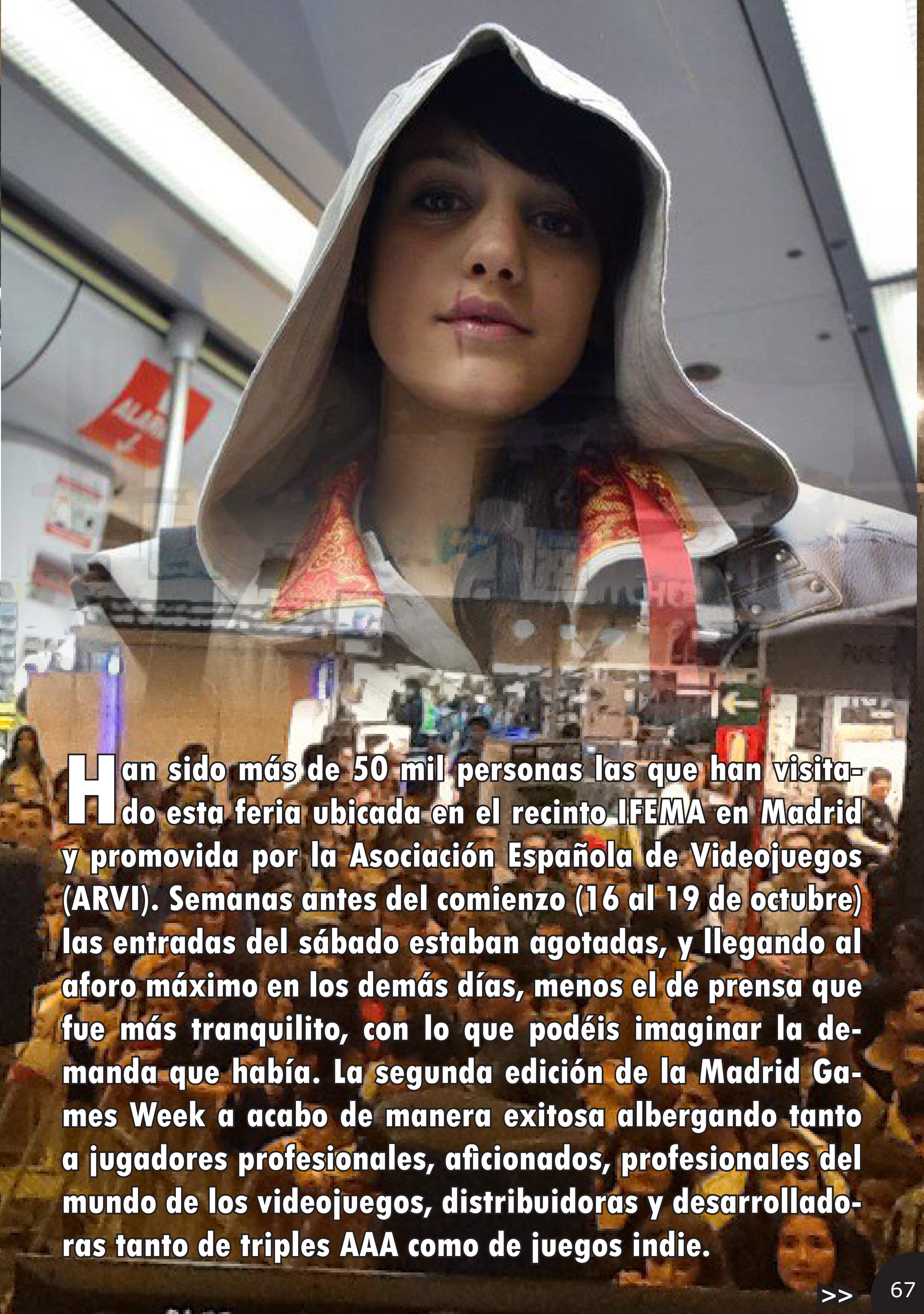
Finalmente, Publicar el sitio. Será muy fácil subir nuestra web a un dominio con el propio FTP que incluye el programa e incluso si nos registramos tendemos dominio y hasta 30GB de espacio durante un año.

¿Y cuáles son las otras versiones del programa? Pasando de la más económica a la más cara y completa tenemos: Website X5: Home 11 (19.90 euros), Website X5: Compact 11 (39.90 euros), Website X5:Evolution 11 (69.90 euros) y Website X5: Profesional 11 (199.90 euros).



MGW VUELVE A SUPERARSE Y SIGUE SIENDO LA FERIA MÁS GRANDE DE VIDEOJUEGOS DE ESPAÑA

Otro año más ha llegado la feria más grande de videojuegos organizada en España y como no, superando con creces a la anterior con más metros, más asistentes y más contenido ¿Quieres saber más?



Han sido más de 50 mil personas las que han visitado esta feria ubicada en el recinto IFEMA en Madrid y promovida por la Asociación Española de Videojuegos (ARVI). Semanas antes del comienzo (16 al 19 de octubre) las entradas del sábado estaban agotadas, y llegando al aforo máximo en los demás días, menos el de prensa que fue más tranquilito, con lo que podéis imaginar la demanda que había. La segunda edición de la Madrid Games Week a acabo de manera exitosa albergando tanto a jugadores profesionales, aficionados, profesionales del mundo de los videojuegos, distribuidoras y desarrolladoras tanto de triples AAA como de juegos indie.



¿Y porque es tan importante esta feria en España? Porque para muchos que no lo sepan en España se mueven millones de euros dentro de este sector, en 2013 se alcanzó la friolera cifra de 762 millones de euros en venta entre videojuegos, consolas y periféricos poniéndonos como el cuarto mayor mercado del sector europeo detrás solo de Reino Unido, Alemania y Francia.

Se pudieron ver grandes juegos que han visto la luz hace poco, muchos otros que aún no están en el mercado, probar nuevos periféricos, participar en todo tipo de actividades y concursos e incluso participar en alguna discusión.

En la feria se reunieron casi 250 títulos de diferentes compañías entre las cuales pudimos ver a Sony, Microsoft, Bandai Namco Games, Badland Games, Warner o Nintendo, aunque estuvieron muchas más. Poner un listado de todos los juegos sería hacer una revista completa y un artículo demasiado grande así que 'solo' os pondremos un listado de unos cuantos grandes lanzamientos que se





pudieron probar durante todo el tiempo que dura la feria: The Order 1886, Dead Island 2, DRIVECLUB, FIFA 15, Destiny, Far Cry 4, The Evil Within, Alien Isolation, Minecraft, Monster Hunter 4 Ultimate, Forza Horizon 2, Assassin's Creed Unity, Call of Duty: Advanced Warfare, Evolve, F1 2014, Dark Souls II, Project C.A.R.S., The Witcher 3, Crimes & Punishments, The Wolf, Among Us, Farming Simulator y World of Tanks: Xbox 360 Edition.

MGW es una gran oportunidad para que las desarrolladoras españolas se den a conocer a los jugadores, y eso se demostró porque fueran más de 50 estudios independientes españoles los que llegaron a la feria. Ciertamente fueron muchos los juegos que atrajeron a los asistentes a



MÁS DE 200 JUEGOS PARA VER Y PROBAR

la feria y posiblemente dentro de estas desarrolladoras tendremos alguna que en unos años serán bastante grande y conocida por todos.

La feria estuvo plagada de conferencias y si querías ver todas posiblemente te iba a faltar tiempo para disfrutar de lo demás, pero lo bueno es que al haber tantas y tan variadas siempre podías asistir a unas cuantas y además pasearte por los stands para probar todas las novedades. Algunas de las conferencias que se pudieron ver fueron: Conferencia de Dead Island 2 (Donde pudimos ver a Enrique Colinet, Diseñador de Dead Island 2 en Yager), Conferencia- Invokers Tournament (donde habló Antonio José Mora, director del estudio sevillano StormBASIC Games),

LARGAS COLAS PARA PROBAR TODO LO QUE NOS MOSTRABA MGW



Conferencia-Tequila Works y Rime (a manos de Raúl Rubio Director Creativo y CEO de Tequila Works), Conferencia Cómo y dónde conseguir jugadores para tus juegos de móvil (Alberto de Rodrigo, Playspace) o Conferencia – Crear juegos sin perder de vista el negocio (Cathy Magnien, Luis de la Camara y Jorge Gonzalez, Gameloft Madrid) entre otras muchas.

Como toda feria o evento que se viene realizando en la actualidad no podían faltar los youtuber. Para los grandes

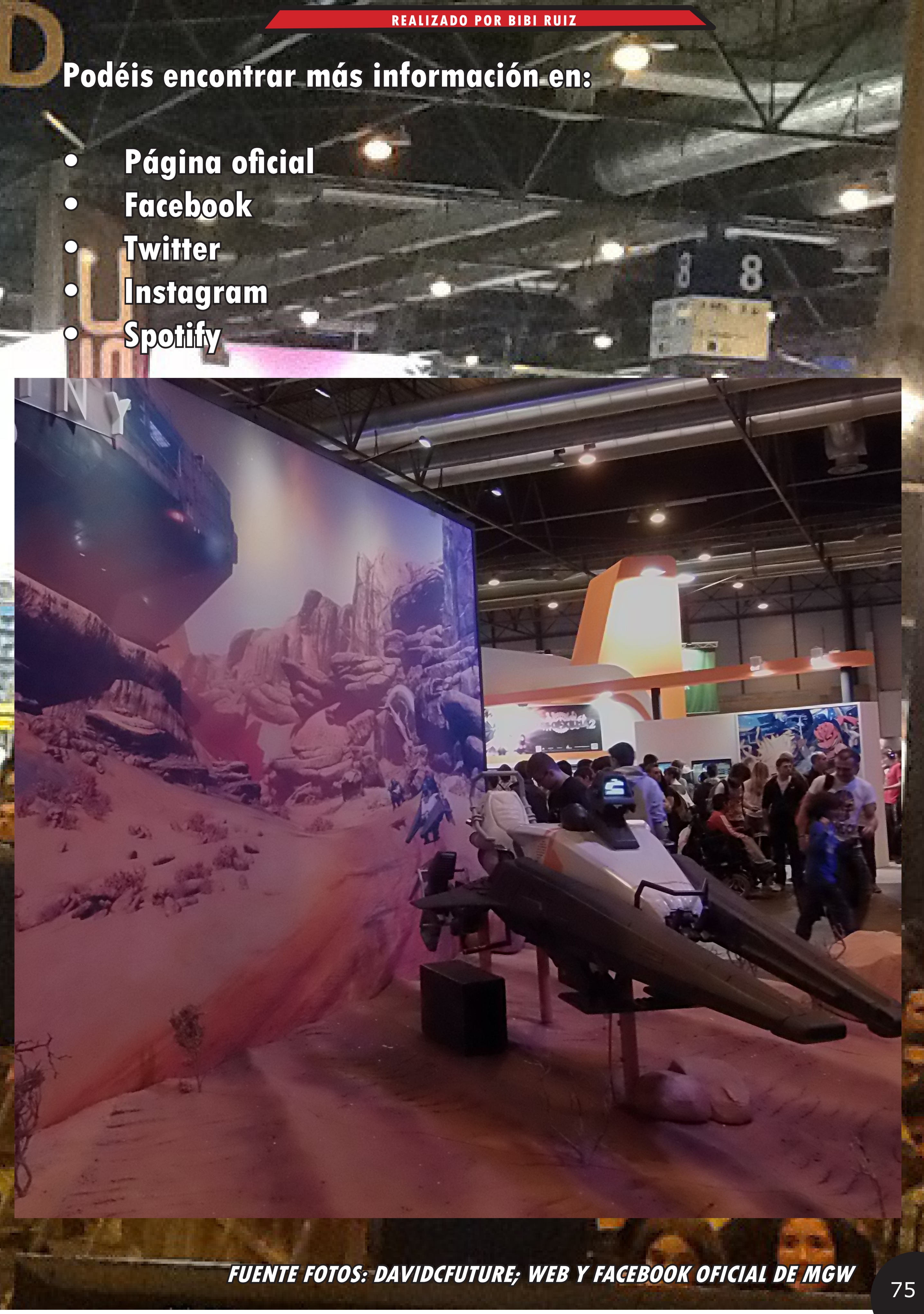


seguidores de algunos de ellos pudieron hacerse fotos e incluso preguntarles cualquier cosa a El Rubius, Mangel, AlexelCapo, Tonacho y Chincheto.

No podía ser menos y este año volvieron a ser muchas las personas que aprovecharon la oportunidad para mostrar sus Cosplays. Estuvo toda la feria plagada de ellos y abarcando una gran variedad de temáticas porque encima este año se premiaban a los mejores tanto adultos como a los más pequeños donde ganaron dos chicas y un chico vestidos independientemente de Lara Croft, Ellie de The Last of Us y Link de The Legend of Zelda.



Este año nos hemos extendido un poco menos en este reportaje aunque pienso que os hemos resumido bastante bien todo lo que había dentro de MGW aunque para los que se queden con ganas de más no os preocupéis porque podréis ver todos los avances y análisis de los juegos que se han mostrado en la feria en los próximos números de nuestra revista. Sin entretenemos más, os contaremos más en la edición del año que viene y solo nos falta dar la enhorabuena a los organizadores, a todas las empresas que estuvieron presentes y ponemos el cronometro para ir contando los días que nos quedan para la feria del año que viene.



Podéis encontrar más información en:

- Página oficial
- Facebook
- Twitter
- Instagram
- Spotify

FUENTE FOTOS: DAVIDCFUTURE; WEB Y FACEBOOK OFICIAL DE MGW



GRÁFICOS ESPECTACULARES Y UN CONDUCCIÓN INMEJORABLE

Parece que los coche nos llegan este mes por todas partes y como no, Xbox tenía que traernos su mejor y exclusivo juego de carreras para Xbox One, Forza Horizon 2

Historia ya sabéis que no trae este juego porque no es su finalidad pero si contamos con gran variedad de campeonatos y opciones que nos cubrirán esta necesidad.

Aunque parezca que estamos solos durante el juego, realmente siempre estaremos en la red con otros, veremos coches de nuestros amigos, y otra gente, y podremos retarlos cuando nos crucemos con ellos. Con cada movimiento que hagamos veremos como lo han hecho nuestros amigos, y esto será un aliciente para que siempre estemos en constante mejora y no quedar el último de nuestra lista.

En las carreras no correremos con vehículos controlados por la IA si no con otros jugadores gracias al nuevo sistema de búsqueda. De esta forma siempre cogerá los perfiles de la demás gente de la nube para que pueda competir


JUGAREMOS CONTRA LOS PERFILES
DE NUESTRO AMIGOS



con nosotros. Realmente no estaremos jugando con esa gente sino que estaremos jugando con coches que usan sus perfiles. Es decir, que se moverán por el circuito de la forma que ellos lo harían. Curioso, ¿no? Lo mejor de esto a la manera inversa, es decir, cuando nuestro Drivatar juegue en otras consolas, es que ganará créditos para nosotros.

Las distintas carreras ser han organizado por campeonatos repartidas por las distintas ciudades que incluye el juego Y cada campeonato cuenta con diferentes carreras.

Cuando entremos en un torneo tendremos que dirigirnos a las pruebas conduciendo a nuestro aire por el mundo abierto que nos posibilita Forza Horizon 2. La variedad de coches que incluye el juego es muy extensa y variedad. Pasando desde superdeportivos a los coches clásicos. También hay una serie de coches ocultos durante el juego que tendremos que buscar, aunque el juego no lo ve como algo obligatorio será una buena oportunidad de aumentar nuestro garaje y sobre todo de tener coches que no todo el mundo ha conseguido. Para los que os guste más probar coches y menos competir para ganar puntos podréis jugar en el modo libre donde podréis elegir la pista que os guste y



FORZA HORIZON 2 ESTÁ PENSADO PARA EXPRIMIR TODO EL POTENCIAL DE LA CONSOLA DE NUEVA GENERACIÓN DE MICROSOFT

escoger cualquier coche que os apetezca en ese momento de la gran cantidad de vehículos que trae el juego. El juego cuenta con más de 200 coches distintos.

Los mapas que nos encontraremos serán muchos, todos por el sur de Europa donde disfrutaremos de bonitos y esplendidos paisajes. Conduciremos a través de ciudades como Niza y de pequeños pueblecitos por toda la costa sur. Podremos disfrutar de la puesta de sol, de un día completo e incluso del ciclo de la noche. Se nota como los desarrolladores han puesto especial cuidado en lo relativo



MÁS DE 200 COCHES DESDE EL COMIENZO DEL JUEGO

a los aspectos meteorológicos como la lluvia o la niebla, será todo un placer conducir días que no son soleados solo para disfrutar de los momentos que nos muestra Forza Horizon 2.

El juego cuenta con la posibilidad de configurar todo a nuestro gusto tanto para principiantes como para expertos y seguidores de la saga. Las asistencias vendrán activadas, como el frenado asistido o la estabilidad de vehículo. Recomendamos no modificarlas si no has probado el juego ninguna vez porque la diferencia de juego será totalmente distinta, aunque si aconsejamos ir quitando asistencia con el tiempo porque seremos premiados en las carreras por ello. Todos los coches podrán ser mejorados dentro de nuestro garaje. Podremos comprar en la tienda tantas mejoras como nuestro dinero nos dé para

GENERO: CONDUCCION

PLATAFORMA: 360, XBOX ONE

DISTRIBUIDORA: MICROSOFT

DESARROLLADORA: SUMO DIGITAL

7
www.pegi.info

FORZA HORIZON 2

TRAYECTORIA	8.5
GRAFICOS	9.5
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	10

NOTA 9.1



REALIZADO POR RAMÓN GOMEZ

cambiar neumáticos, llantas, tren de trasmisión, plataformas y muchas más cosas. Dentro de cada apartado tendremos diferentes opciones como es de suponer elegiremos entre muchas otras opciones para cambiar.

¿Por qué presumir solo de marcas? O de ser los más rápidos. Si eres de los que le gusta tunear tu coche al que eres capaz de dedicarle horas y horas modificando detalles no te lo pienses y saca envidia a la comunidad o simplemente muéstralo para inspirar a otros o que vean que es lo que pueden hacer ellos. Toma fotos de cualquier ángulo y compártelas en la comunidad Forza para que incluso otros las descarguen.

Dentro del entorno gráfico del juego. El juego luce a 1080p con el fin de obtener el máximo de potencial visual. El acabado de los coches, el diseño a milímetro, los interiores y los brillos en el chasis serán solo la punta del iceberg de lo espectacular del juego. El cambio de escenarios ha sido radical y parece ser que esto ha ayudado mucho al juego ya que los efectos de luz y agua hacen que cobre aún más vida de la que ya habíamos visto en anteriores entregas.

CONCLUSIÓN

Forza Horizon 2 sigue con su línea de anteriores entregas de cuidar todos los detalles. Seguimos con el buen funcionamiento del sistema Drivatar para luchar contra nuestros amigos y los gráficos vuelven a ser mejorados para cada vez tener un aspecto mejor. Se podría decir que es casi una compra obligatoria si te gustan los coches y sobre todo si tienes una Xbox One.



INSOMNIAC GAMES NOS TRAE UN EXCLUSIVO PARA XBOX ONE

Hemos tenido que esperar más de un año para su lanzamiento pero ciertamente ha valido la pena. Este es uno de esos juego que se retrasan pero que ahora que lo tenemos en las manos lo agradecemos porque ha llegado completo y muy bien diseñado en lo que respecta a todos sus apartados

Sunset Overdrive ha sido desarrollado por la conocida empresa Insomniac Games, creadora de juegos tan conocidos como Resistance 3, Spyro The Dragon y por supuesto la saga de juegos exclusivos para PlayStation Ratchet & Clank.

La historia se centrará en un futuro próximo en una ciudad llama Sunset City. Una empresa de bebidas energéticas tiene el monopolio de la ciudad y no se sabe si por error o no, saca un nuevo producto llamado Overcharge Delirium XT que no solo estimula a los habitantes si no que los transforma en 'colgados'. Como el completo divertido estilo del juego la historia no podía ser menos, y nos podemos manos a la obra para acabar con esa especie de mutante llamados 'colgados'.

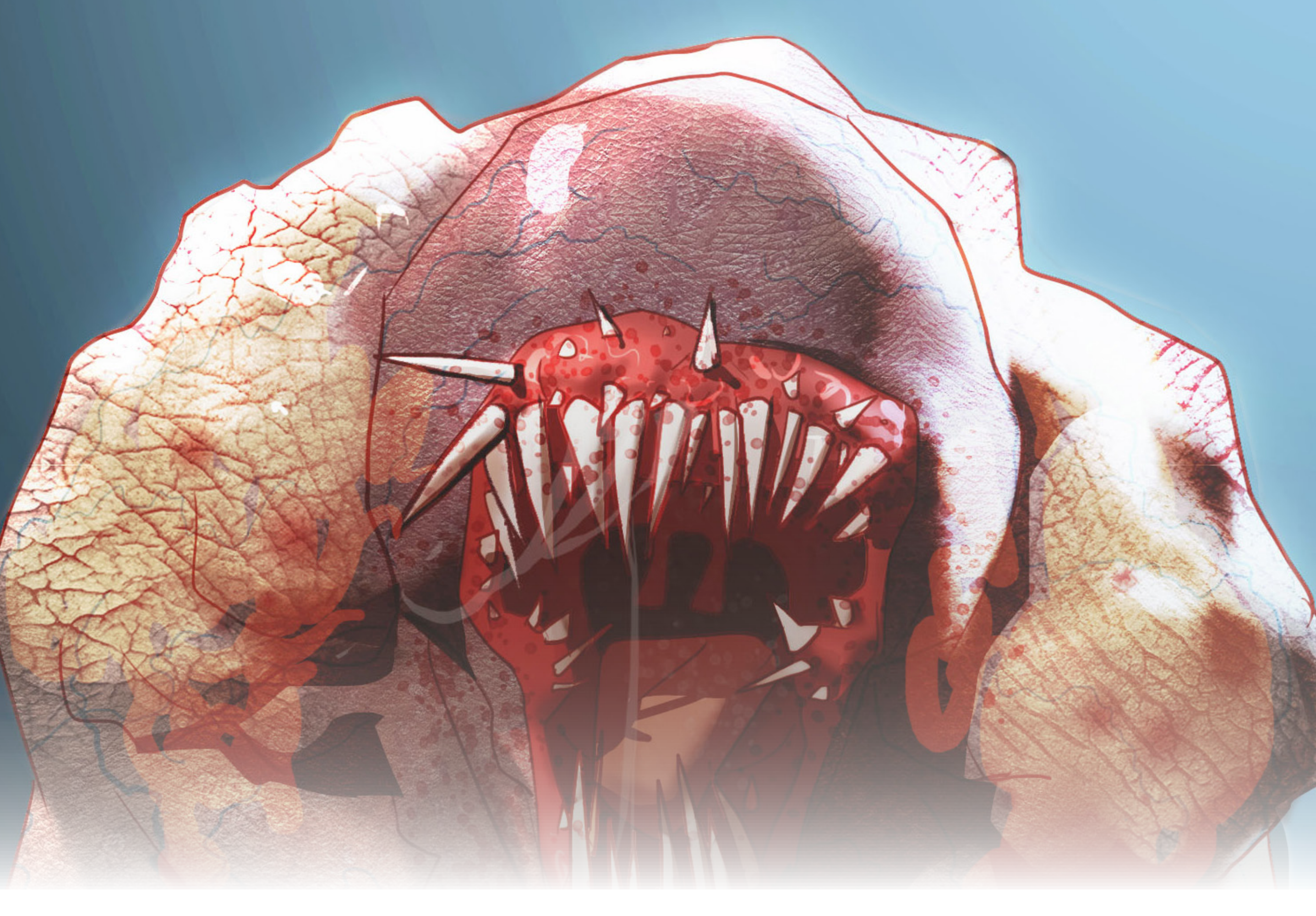


EL JUEGO ES DIVERSIÓN EN ESTADO PURO



Las misiones principales son además de entretenidas muy buenas y te pegarás un panzón de reír, aunque realmente te lo pegaras durante todo el juego porque es de lo más divertido que te puedes encontrar ahora mismo en el mercado. La cosa llega tan lejos que incluso se meterán con nosotros, nos harán comentarios sobre nuestra forma de juego y el protagonista hará comentarios sobre los mismos desarrolladores haciendo de esta manera además de entretenida la historia que parezca en vez de nuestro personaje es un colega con el que estamos jugando. La duración del juego es muy variable porque cuenta con muchísimos coleccionables y además con bastantes misiones secundarias. Si vais a tope sin coger objetos ni haciendo estas misiones es posible que terminéis el juego en unas 10 horas pero os aconsejo que lo disfrutéis al completo, que hagáis todas las misiones y que además busquéis todos los objetos coleccionables con lo que además las horas de juego se os triplicarán.

La ciudad por la que nos movemos es gigantesca. Cuenta con cientos de rincones por donde movernos y lugares para llegar. Todo entremezclado con unos gráficos y una fluidez deslumbrante, algo a lo que ya nos tiene acostumbrado Insomniac Games y lo aplaudimos. También nos encontramos con cientos de elementos para coleccionar, algo que nos hará recorrer toda la ciudad para no dejarnos ninguno sin



recoger. Podemos también conseguir mapas para saber dónde están localizados los objetos, ya que tendremos que buscar entre otras cosas más de cien rollos de papel higiénico, más de 100 móviles, firmas de grafitis y zapatillas.

El juego nos tendrá en todo momento con una constante acción y desenfreno, con un sinfín de diversión y nos hará reír un montón. El juego está cargado de bromas y chistes fáciles que no nos dejará parar de reír. Matar enemigos será muy importante porque iremos desbloqueando cosas que harán más fuerte a nuestro personaje. Nuevas armas y mejoras para que cada vez seamos un rival más duro de pelar. Aunque deslizarse será imprescindible, necesario y divertido. Siempre encontraremos un sitio por donde deslizarnos para llegar hasta otro punto de la ciudad, o simplemente de un edificio a otro, además de que será una buena oportunidad para ir matando enemigos sin ser un blanco fijo para ellos. Otra ventaja añadida es que de esta manera, deslizándose y saltando aumentaremos nuestro turbo para usar habilidades extra, algo más que fomentan que no nos dediquemos a andar y pegar, si no que saltemos como los monos y que nos deslicemos como un skater y de esa manera seremos premiados. El doblaje del juego al castellano es muy bueno, además de que está completamente traducido tanto audio como subtítulos con la simbiosis de una música



¿DOBLAJE DEL RUBIUS?

animada que da vida al juego, sobre todo en las escenas de combate. Y aquí, ¿Dónde está El Rubius? Amigo de mucho y enemigos de otros tantos, este youtuber no para de escalar peldaños en la fama dentro del mundo del videojuego, y tan lejos ha llegado ya que hace el doblaje en castellano de algunos de los personajes secundarios que se incluyen en el juego, seguro que si juegas descubres cuales son. Hay que destacar el doblaje de María Blanco, que tomará la voz del prota si decidimos escoger a la mujer y no al hombre. Para la que no la conozcáis os podemos decir que ya ha doblado a otros conocidos personajes como Kyla (Diablo III: Reaper of Souls), Samantha Nishimura (Tomb Raider), Martes (Beyond: Two Souls), Ellie (The Last of Us) y Elizabeth (BioShock Infinite) entre otras.

El juego cuenta un poco de todo, es más que probable que jugando a él encontréis cosas que os recuerden a otros, pero esta todo tan bien integra-

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: XBOX ONE

DISTRIBUIDORA: MICROSOFT

DESARROLLADORA: INSOMNIAC GAMES



NOTA 9.1

SUNSET OVERDRIVE

HISTORIA	8.5	GRAFICOS	9.5
MUSICA	8.8	JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	10		



REALIZADO POR RAMÓN GOMEZ

do en este juegazo que no lo vemos como una copia si no que vemos que ha mejorado lo que ya conocíamos, además de traer todo lo nuevo que incluye el juego. Cuenta con un trabajo de excelente diseño, con todo muy bien cuidado, con muchísimo colorido y con personajes curiosos, raros y además, más de uno para hacernos de nuevo reír. Tendremos a nuestro personaje que estará totalmente personalizado desde el comienzo, porque cuenta con un montón de accesorios para colarle al principio pero si vamos avanzando en el juego iremos desbloqueando nuevos trajes y objetos para personalizarlo y modificarlo cada vez que queramos.

El multijugador hará que estemos siempre pensando en ganar a los demás, sean amigos o no, porque la posición en la que quedemos dentro de nuestro grupo será importante para conseguir puntos. Hablemos del modo Pelotón Caos, donde podemos jugar en cooperativo hasta con 7 personas más. Cada partida constará de cinco modos distintos, cinco rondas donde lo que tendremos que hacer es acumular más puntos que nadie a la vez que nos defendemos de oleadas de enemigos.

CONCLUSIÓN

Sunset Overdrive es muy divertido, animado, colorido y con muchas horas de diversión. El juego nos hará disfrutar minuto a minuto con los diálogos y con los personajes que nos iremos encontrando además de ampliar las horas de juego con misiones secundarias, muchos objetos coleccionables y con un entretenido modo multijugador.



TODO VALE POR NUESTRO CLUB

Llego el esperado juego de conducción exclusivo para PlayStation 4: Driveclub, donde podrás forma parte de un club y jugar por él para demostrar a los demás que sois los mejores conductores

Llevamos casi un año esperado este juego, un juego que estaba previsto para el lanzamiento de la consola y que además sería gratis para los jugadores de PlayStation Plus pero parece ser que nada ha sido como esperábamos.

DRIVECLUB ha sido desarrollado por Evolution Studios en exclusiva para PlayStation 4. El juego como ya dijimos se anunció con el lanzamiento de la consola pero hasta hace poco tiempo no hemos podido disponer de él en formato físico. ¿No iba a ser gratis para los suscriptores de PlayStation Plus? Sí, pero aún no, porque el juego no ha llegado pisando el acelerador a tope. Antes de que os hagáis malas ideas, solo decir, que el problema que tiene ahora mismo es que los servidores del juego están caídos continuamente y por ello se ha retrasado su salida en PlayStation Plus al mes siguiente. Esto no quiere decir que el juego llegue a medias cómo es posible que hayáis escuchado por ahí o simplemente hayáis pensado al leer el párrafo anterior, eso quiere decir que hasta que no se suban los servidores y estén estables podemos disfrutar del juego, de sus circuitos, de sus coches





y de todo lo demás con la excepción de no disponer de funciones online. No restaremos puntos al juego por esto porque sinceramente sería impropio que por unas semanas de mal funcionamientos de los servidores se infravalore el trabajo de varios años.

Vamos a ver qué podemos hacer en Driveclub. Lo más importante, y lo que más busca el juego es que nos creemos o nos unamos a un club y comencemos nuestras andadas siendo parte de un equipo, añadiendo puntos y subiendo mejoras a este. Esto no quita que podamos comenzar en solitario para aprender un poco antes aunque nunca está de más contar con la ayuda de unos compañeros. Podemos rápidamente y de manera corta describir el juego como un MMO de coches, el primero que nos encontramos en el mercado porque dentro de este club cada uno podremos desarrollar un rol distintos. No solo será correr y ganar, no, porque ahora formamos parte de algo más ¿Somos rápidos o muy buenos? Pues a ganar carreras, ¿Estamos faltos de esa chispa para quedar primeros? Pues otra estrategia es ayudar a los que si son rápidos de nuestro equipo, ya sea bloqueando otros jugadores, o interponiéndonos en su camino, e incluso hacerlos perder puntos. Todo vale por nuestro Club.

Comenzamos por el principio, el modo Conducción. En él podremos disfrutar de tres modos de jue-

LOS SUSCRIPCIONES DE PLAYSTATION PLUS TENDRÁN QUE ESPERAR UN POCO MÁS

gos: Tour, Evento único y Multiplayer.

En Tour contaremos con distintas competiciones como la Copa India de Compactos, Carrera montañosa, Pruebas en Cayoosh, Desafío Volkswagen y muchas más aunque no todas estarán disponibles desde el principio. Tendremos que ir compitiendo y superando retos para ganar estrellas y así conseguir desbloquear nuevos campeonatos como Trofeo novato, Serie alemana de Deportivos, Desafío de Putre, Carrera en el valle, y así hasta el trofeo Leyenda, pudiendo conseguir hasta un total de 225 estrellas. Todos estos modos serán variados, nos irán ayudando a aprender, a desbloquear pinturas, diseños, coches y escenarios para usarlos.

En evento único tendremos tres nuevas opciones: carrera, contrarreloj y derrape. En ellas podremos elegir competir en distintos lugares dentro de: Canadá, Chile, India, Noruega, e incluso Escocia aunque tendremos que estar online para ello. Dentro de cada localización contaremos con distintos circuitos. Vamos que será la oportunidad perfecta para ver todos los escenarios sin tener que desbloquearlos antes.

Y luego está el multijugador del cual no os podemos hablar en profundidad porque no hemos conseguido entrar a probarlo Aunque si podemos decir que durante las distintas carreras, tanto de un modo como de otro nos irán saltando desafíos para



ELIGE TU COCHE Y COMPITE POR TU CLUB

los que estáis en este punto con la duda, que es un juego arcade, no llega a ser un simulador aunque él no conducir bien será mal puntuado. Podemos tomar una curva recta pero nos penalizaran con tiempo, podemos chocar a los rivales y se nos quitarán puntos, todo está pensado para que disfrutemos pero que intentemos ser buenos jugando. Dos detalles para que no nos vayamos mucho de la pista es que no habrá forma de caerse por ningún sitio, nada de saltar por el puente ni de hacer barranquismo, y que cuando estamos 3 segundos fuera del circuito volvemos automáticamente dentro. Algunos lo verán cómo hacer trampas pero otros lo verán como una posibilidad de seguir compitiendo durante toda la carrera después de tener un desliz.

La traducción del juego es completa, con subtítulos en castellano y audio en castellano también. El juego cuenta con un ambiente perfecto para disfrutar del rugido de los coches, de los

GENERO: CONDUCCIÓN

PLATAFORMA: PS4

DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

DESARROLLADORA: EVOLUTION STUDIOS

3 www.pegi.info

NOTA 9.1

DRIVECLUB

TRAYECTORIA	8.7		
GRAFICOS	9.5	MUSICA	8.9
JUGABILIDAD	8.9	TRADUCCION	10



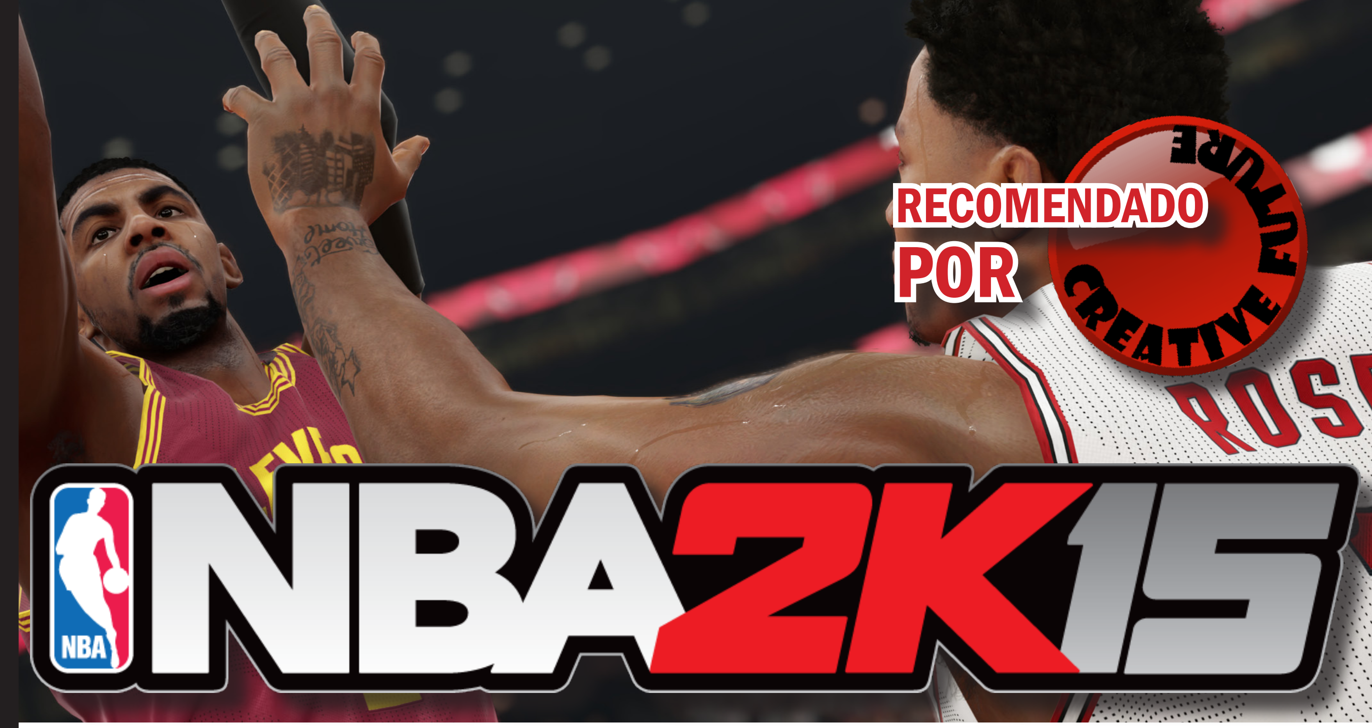
REALIZADO POR CRISTINA USERO

chirridos al chochar y de los derrapes que realicemos. Y si todo esto lo sumamos a escucharlo en unos buenos auriculares seguramente os enamorareis del juego. El sonido ha sido testeado con los HyperX Cloud White Edition.

Deciros para los que no os hayáis echo con el juego y os gusta las ediciones especiales, ha salido la DRIVECLUB Edición Especial Limitada que incluía una serie de interesantes contenidos, alguno de ellos exclusivos para el mercado español. Acceso inmediato a cinco coches de alto rendimiento, cada uno de ellos con una decoración exclusiva: McLaren P1, Mercedes Benz C63 AMG Coupe Black Series, Ferrari 458 Italia, Aston Martin V12 Vantage S y Alfa Romeo 4C; Dos packs de decoración exclusivos con los que personalizar vehículos o el logo del club; Dos vinilos adhesivos de DRIVECLUB, uno en color blanco y otro en rojo, perfectos para decorar la consola PlayStation 4; Una funda para la carátula del juego de alta calidad con un diseño laminado único y solo en España también un código con el que alquilar de manera totalmente gratuita la película 'RUSH' en la plataforma WUAKI.TV.

CONCLUSIÓN

Driveclub es un gran juego de coches, una gran oportunidad de disfrutar del primer MMO de este estilo que nos encontramos, además de ser una gran alternativa y un juego exclusivo para PlayStation 4. El juego cuenta con unos gráficos espectaculares, buenos coches, muchos desafíos y la posibilidad de unirte a un club para disfrutar como nunca lo has hecho.



SI EL AÑO PASADO OS GUSTO ESTE AÑO OS ENAMORARA

Seguidores de los juegos de baloncesto, ¡el rey ha vuelto! NBA 2K15

Este juego no es un videojuego aislado, sino la continuación de una gran saga que durante años llevábamos viéndola mejorar con cada edición y dándonos siempre lo mejor de sus antecesoras junto con grandes y nuevas mejoras que nos hacen engancharnos más y más a este gran juego de baloncesto. El juego tiene muchísimas posibilidades, funciones y modalidades de juego que harán disfrutar a los más expertos y a meterse de lleno en el mundo del básquet a los más novatos. Si no habéis jugado nunca, o hace mucho tiempo, a un juego de baloncesto este es vuestro momento, seguro que no os defraudará.

¿Cómo comenzar? Lo mejor que podéis hacer para comenzar con este juego es ver sus distintas modalidades que son bastantes y variadas. Desde partidas online con varios amigos hasta jugar en solitario con un jugador creado por nosotros. Vamos a desgranar algunos de los modos de juego que nos trae NBA 2K15. MiLiga (Tendremos que crearnos un liga propia y personalizar todo lo que nos dé la gana.); MiCarrera (lo que viene siendo el modo historia de casi todos los juegos y además con muchos cambios y mejoras respecto al año anterior) y MiEquipo (Elige tus jugadores preferidos y ve ganando puntos para comprar otros,


THUNDER
42



haciendo nuestro equipo deseado en una mezcla de viejas leyendas y nuevos jugadores. Para los jugadores de FIFA, algo parecido al Ultimate Team).

Una buena noticia para el mercado Europeo es que los equipos de la Euroliga ahora son más. Contamos con veinticinco equipos, de los cuales hay cuatro españoles: Real Madrid, FC Barcelona, Unicaja Málaga y Laboral Kutxa Vitoria. Algunos de los equipos nuevos que veremos son FC Bayern Munich, JSF Nanterre y Partizan NIS Belgrade.

Si nos trasladamos a la jugabilidad este juego continua con lo que ya teníamos en la anterior entrega. El año pasado contábamos con una buena jugabilidad, ¿Por qué cambiarla? Aunque no quiero que penséis que no hay nada nuevo. Por ejemplo ahora tenemos medidores de fuerza y de tiempo de lanzamiento para que los tiros no sean simplemente pulsar un botón, sino que además de la posición del juego decidamos todas las demás características que afectan a cada lanzamiento. La presión que



NBA 2K15 LLEGA

te estén haciendo y la distancia a la que estemos nos hará más difícil colar el balón. Otra novedad curiosa serán las lesiones que podrán ser en distintas partes del cuerpo y además tendrán muy en cuenta el historial del jugador, así que si un jugador se lesionada de la mano derecha hay posibilidad de que se lesione de nuevo e incluso de que la lesión sea más duradera. Si os habéis cansado de jugar, probad la NBATV donde escucharemos y veremos los preparativos de cada partido radiado por los famosos comentaristas Ernie Johnson y Shaquille O'Neil. Podremos incluso ver entrevistas a jugadores de la NBA.



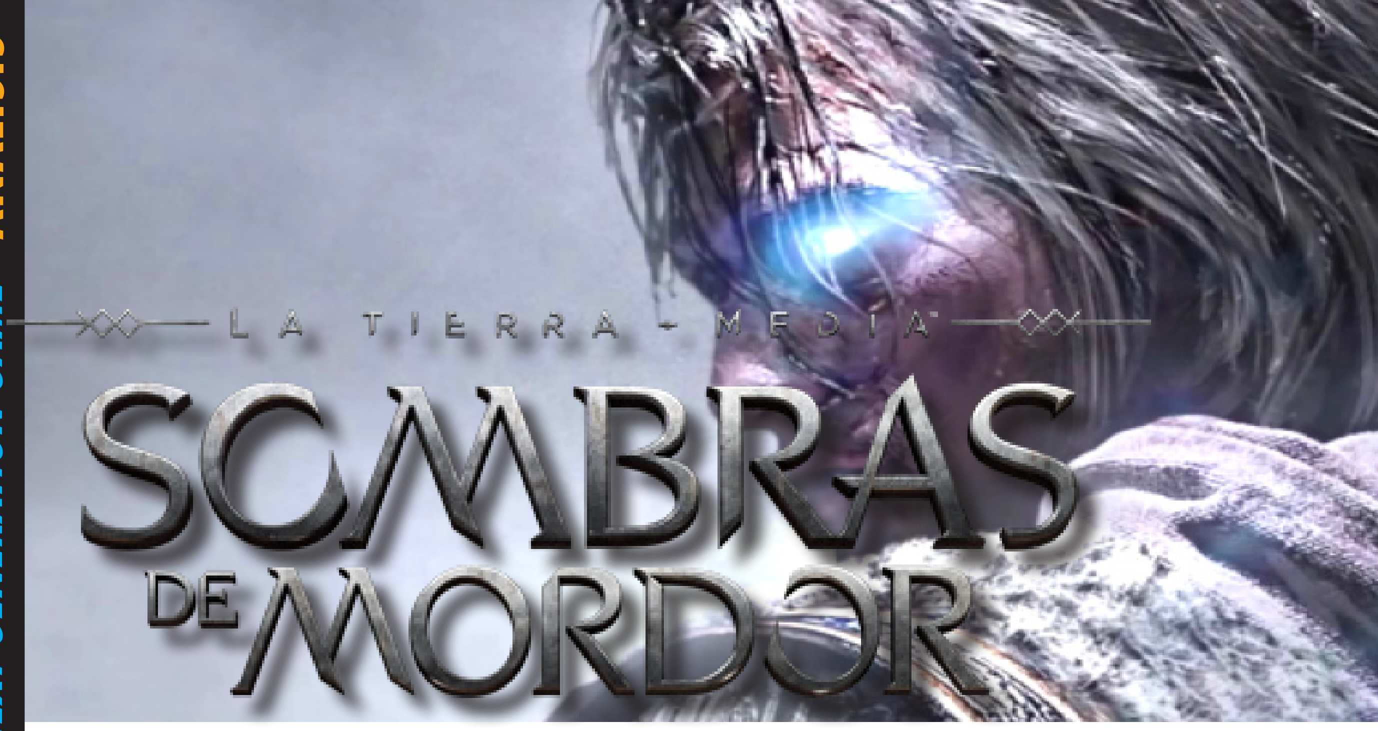
REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ

En lo que respecta al apartado gráfico, simplemente es buenísimo. Podemos ver a nuestros jugadores favoritos recreados a la perfección con todo lujo de detalles, movimientos y como su interactividad con el entorno es correcta en todos los sentidos. Nos sentiremos jugando nosotros en la cancha una vez hayamos iniciado el juego. En las anteriores plataformas llegaron al tope, y ya estaban limitados a no poder mejorar el juego pero ahora con el potencial de PlayStation 4 y Xbox One han conseguido mejorar con creces lo que teníamos, para hacernos disfrutar de lo lindo con este gran juego de baloncesto. Por ejemplo vemos este año como el juego de pies se ha visto mejorado y ahora todos los movimientos parecen mucho más realistas. Las animaciones también han sido optimadas y os daréis cuenta de ello cuando vayáis a realizar algún mate.

El juego cuenta con todos los menús en castellano y con comentaristas españoles, algo que hace que nos integremos muchos más en el juego y por supuesto el sonido y las canciones no podrían haber sido escogidas de mejor manera, además de que Pharrell Williams (artista de moda por la canción Happy) ha sido el encargado de crear esta lista de canciones. El sonido ha sido testeado con los HyperX Cloud White Edition.

CONCLUSIÓN

NBA 2k15 es un juego de fácil elección porque para los amantes de este deporte, es el mejor que pueden encontrar además de que se ha mejorado con creces como nos tienen acostumbrados los chicos de 2K y para los más principiantes es una gran oportunidad de comenzar a probar el deporte aunque sea en el sofá de tu casa.



LA TIERRA MEDIA MÁS GRANDE Y OSCURA QUE NUNCA

La tierra media nos trae a la mente todo tipo de imágenes, pero ahora te traerá unas nuevas, un montaraz, un elfo, la tierra media más sombría, las sombras de Mordor. Una historia de muerte, una historia oscura, un nuevo modo de vivir El Señor de los Anillos

Hace unos cuantos años, el Señor de los Anillos nos brindo muchas horas de diversión con unos cuantos juegos en tercera personas muy entretenidos, con unas trepidantes luchas y una acción frenética, pues esto ha vuelto y ¡mejor!

La tierra media más grande y mejor recreada que nunca, sombras de Mordor, nos ofrece un sinfín de posibilidades, un gran mapa que podremos recorrer libremente, cargado de opciones, todo ello enmarcado por una gran historia y una ambientación perfecta.

Podemos pensar que la industria del videojuego a veces no ofrece nada nuevo, que copia lo que funciona sin más, pero cuando esto se hace aportando un valor añadido, bajo un nombre de éxito salen cosas espectaculares como este juego.

En Sombras de Mordor, tomamos control de Talion,





un montaraz de Gondor asesinado junto con su familia, y si, asesinado, es decir que estamos muertos pero en el camino al más allá, un espectro Elfo se une con nosotros y nos devuelve a la vida, mitad humano, mitad espectro, para vengar la muerte de nuestra mujer y nuestro hijo. En las primeras misiones nos encontraremos con Gollum, la criatura que todos conocemos muy bien, recorreremos el valle de Udun, zona donde se encuentra la puerta negra. Seguiremos una serie de misiones que nos irán guiando hacia nuestro objetivo, pero también tendremos secundarias que nos brindaran muchas horas de juego. Por nuestro camino nos toparemos con miles de orcos, Uruks, tanto Capitanes como soldados rasos por así decirlo, batallas donde combatiremos con un número indeterminado de enemigos, desde uno hasta los que seas capaz de cabrear, sino te lo crees mira los gameplay de mi Canal en Youtube, una locura de peleas. Puedes pensar que esto ya lo has visto



TE HAN DADO UNA OPORTUNIDAD PARA VOLVER, PARA VENGAR A TU FAMILIA

antes, pero Sombras de Mordor tiene algo único, es un GTA con Assassin's Creed y Batman, todo metido en una coctelera con un anillo único, y zas juegas con hielo. La rapidez con la que nos movemos por este basto mapa y la fluidez de todo el sistema de lucha y control del personaje nos hace tener una experiencia de juego muy positiva, se nota en muchos aspectos que todo tiene relación, tu personaje interactúa con todo a la vez, no luchas contra diez enemigos de uno en uno, lucha con diez enemigos a la vez, coges a uno lo empujas contra otro, saltas por encima y espadazo Le ejecutas con una cantidad de detalles bestial y sigues, sin paro, sin descanso, au au au!



SI ERES HÁBIL SERÁS GRANDE, NI TREINTA ENEMIGOS PODRÁN TUMBARTE

Nuestro personaje cuenta con un sistema de mejoras bastante avanzadas, al principio con ganar experiencia nos servirá para ir mejorando, pero a medida que juego avance esto no servirá, pues tendremos que acceder a mejoras superiores que solo las lograremos acabando con los capitanes Uruk y los caudillos, es decir enemigos matejetes de los que nos gusta darles un palizote, pero hay que tener cuidado, porque si juntas a veinte enemigos normales te puedes desenvolver bien si eres hábil, pero como te cojan varios jefes puedes darte por perdido sobre todo al principio del juego. Lo mejor de todo es que los jefes que nos maten ascenderán puestos y se harán más difíciles de combatir, además de que irán luchando entre ellos para ascender también, algo que más que curioso se hace muy entretenido, hasta el punto de centrarte en matar a tus rivales en vez de hacer las misiones de la historia. Estos enemigos que consigan matarte, que serán mucho, luego se acordarán de ti, y te harán comen-

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, PS3, 360, XBOX ONE, PC
DISTRIBUIDORA: WARNER BROS.	DESARROLLADORA: MONOLITH PRODUCTIONS



NOTA 9.1

LA TIERRA-MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR

HISTORIA	9.3	GRAFICOS	8.8
MUSICA	9.0	JUGABILIDAD	8.7
TRADUCCION	10		



REALIZADO POR DAVIDCFUTURE

tarios dependiendo de cómo haya acabado la anterior batalla. Curioso, ¿no?

Este juego te invita a explorar a lo loco, pero si lo haces date por perdido porque te darán caza, hay que tener cabeza a la hora de explorar y esto hace que estés pendiente siempre, otros juegos parecidos puedes ponerte a andar en línea recta para descubrir el mapa, aquí si lo haces despídete, te toparas con enemigos si o si, y esto mola.

Como ya he dicho, el sistema de combate me parece esplendido, pues tiene una fluidez tremenda que no se pierde nunca, ni aun luchando contra treinta enemigos a la vez, la cámara se controla bastante bien y esto es bueno sobre todo porque dependeremos mucho de ella en la batalla. Podría contarte miles de cosas sobre este juego, pero la verdad que es un juego que realmente te recomiendo jugar, si te explico en palabras lo que es un GTA, puede que te hagas una idea pero hasta que no lo juegues nunca sabrás lo que es realmente. Seguramente es uno de los grandes juegos que podrás comprar este año porque tiene una mezcla de cosas que lo hace especial y muy entretenido.

CONCLUSIÓN

Las Sombras de Mordor te gustara si te gustan los juegos abiertos, si te gusta la acción, si te gusta explorar, si te gustan los juegos en definitiva, tienes una infinidad que hacer, que explorar, que descubrir, tienes que vengar a tu familia, tiene que ser uno con el espíritu que te acompaña, eres un montaraz elegido para ser grande.



EL TERROR HA LLEGADO AL ESPACIO

Después de una larga espera por fin podemos ver la llegada de un título que sin dudas ha dado vida al género del terror, Alien Isolation está aquí

Alien Isolation nació con el fin de conseguir recrear el universo de la saga Alien con todo su esplendor y efectivamente, así ha sido gracias a Creative Assembly que ha puesto todas sus ganas en generar un título excelente.

Desde un primer momento se nos enseña una nave y un personaje muy ligado con todo lo conocido, Amanda Ripley, la hija de la conocida Ellen Ripley.

El argumento sigue los patrones de lo que puede ser una película y por tanto es cuando nos metemos poco a poco en el papel que siempre hemos querido ver desde una visión en primera persona. Amanda que trabaja para Weyland-Yutani quiere descubrir que ha ocurrido con su madre desaparecida y en pleno viaje, Samuels , otro miembro de la compañía dice de ir a la nave Sevastopol, con un diseño igual que la Nostromo para averiguar pistas relacionadas con lo que pudo pasar con la famosa nave. A partir de ahí es cuando se empieza a complicar todo. Cuando nos ponemos a avanzar


-CN
0.36941
7-772
47-CLN



conseguiremos armas de diferente tipo, eso sí, las balas no abundan por lo que habrá que intentar guardarlas para momentos más difíciles. Contaremos con armas como revolver o lanzallamas que serán útiles dependiendo del enemigo. Podremos ir mejorando algunos, sobre todo los tipos de bombas mediante la búsqueda de los planos. Contaremos con el detector de movimientos que nos permitirá ver si cualquier forma de vida está a nuestros alrededores para intentar controlar el terreno, pero muchas veces lo que hará es angustiarnos un poco más.

Nos tenemos que adaptar a lo que tenemos, porque es nuestra única vía y muchas veces no es útil, sólo nuestra desenvoltura a la hora de escondernos y de no llamar la atención. El objetivo de Alien Isolation no es el de ser un juego de acción de ningún modo, sino de usar lo poco que se tiene en momento claves para sobrevivir, por lo que además decidieron los de Creative Assembly que para guardar tendrá



LA SEGUNDA NOSTROMO

que ser en ciertas terminales, lo que lo hará aún una mayor experiencia de supervivencia por lograr llegar ahí y poder suspirar cinco segundos con tranquilidad, adiós a los autoguardados. Tendremos a nuestra disposición terminales en las que podremos conectarnos para desbloquear grabaciones o leer directamente informes, tanto de la nave en la que estamos como la gran conocida Nostromo. Hay que mirar muy bien cada habitación y rincón con cuidado para conseguirlos todos.

Llegamos al momento de enfrentarnos a las amenazas que nos pondrán las cosas difíciles. Los conocidos androides parecerán



amables pero esto durará poco porque no dudarán en mataros y son difíciles de eliminar, puesto que su resistencia es mayor que la de los humanos. Por otra parte están los humanos que pueden ser buenos o malos, hay que tener cuidado de no pagarla con inocentes, pero si realmente sus fines son distintos lo sabrás en seguida. Y por último el gran enemigo, el Alien el cual estaréis deseando ver pero que cuando aparezca os acordareis de que amáis la calma del viaje. El enemigo que más se ha trabajado, un IA inteligente, esto quiere decir que el Alien es totalmente impredecible, no repite sus tácticas, no sabes en que momento se girará y siempre nos tendrá en constante tensión, lo que provoca esa bestia tan bien hecha es un miedo aterrador por tener que verlo cara a cara. Por el más mínimo ruido, sea tropezarnos con una lata o correr, él aparecerá de cualquier parte e irá a por nosotros. Si nos metemos con un conducto y nos ve, nos cogerá. Podremos lanzar ben-



NO CORRAS, PORQUE NO TENDRÁS ESCAPATORIA

galas para que el Alien se entretenga con ellas, pero no será eternamente.

Por tanto el Alien ha sido cuidado con mimo por sus desarrolladores para que nos lo haga pasar mal durante todo el juego, acompañado de unos gráficos y una iluminación impactantes que te harán estar tiempo mirando cada detalle de las habitaciones y sumergiéndonos en nuestra propia experiencia de una película de Alien. Los efectos sonoros nos pondrán los pelos de punta y aumentarán el ritmo de nuestro corazón, porque en cualquier momento podemos escuchar los pasos del Alien por los conductos o en zonas de mayor riesgo aumentar el nivel de la música y vivir cosas ya escuchadas de la película, que mayor placer que el que constantemente te recuerden lo visto hace años.

Para los que queréis un juego con calma, Alien Isolation no es vuestro objetivo porque nos mantendrá a cada rato en tensión, sufrir en nuestras propias

GENERO: SURVIVAL HORROR

PLATAFORMAS: PS4, PS3, 360, XBOX ONE, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: THE CREATIVE ASSEMBLY

18 www.pegi.info

ALIEN ISOLATION

HISTORIA	8.0
GRAFICOS	9.0
MUSICA	10
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	10

NOTA 9.0

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

carnes lo que es un auténtico Survival Horror de la vieja escuela, donde nuestro mayor amigo para sobrevivir es el sigilo y el uso de escondites.

Uno de los errores que han dañado la imagen de este título son las pocas cinemáticas de las que consta ahora mismo en la versión de PS4. Dan "tirones" pero esperamos que se solucione con un parche más adelante. Una pequeña mancha que ha dañado, pero que no ha hecho para nada injugable esta experiencia.

La durabilidad del título depende del tiempo que le dediquemos a cada sitio, pero podemos decir que consta de 18 misiones que pueden ser unas 15 horas aproximadamente, algo que no está mal para el tipo de título que es. Una de las partes que hay que agradecer es la traducción completamente en español con unas voces bien escogidas.

Una vez terminada nuestra experiencia con la historia podemos contar con dos DLC que nos meten en la experiencia de Alien: El Octavo Pasajero. No durarán mucho pero gusta revivir momentos épicos. Y además habrá un modo supervivientes en el que se irán añadiendo más mapas a lo largo del tiempo.

CONCLUSIÓN

Alien Isolation ha logrado crear una atmosfera de terror y de tensión con una esencia de antiguo y de conocido que ha enamorado. Un auténtico Survival Horror.


CREATIVE
FUTURE



MOVIÉNDONOS AL RITMO DE LA MÚSICA

Después de una primera parte que fue bastante aprobada por los amantes de Final Fantasy, llega la segunda parte de este musical tan esperado

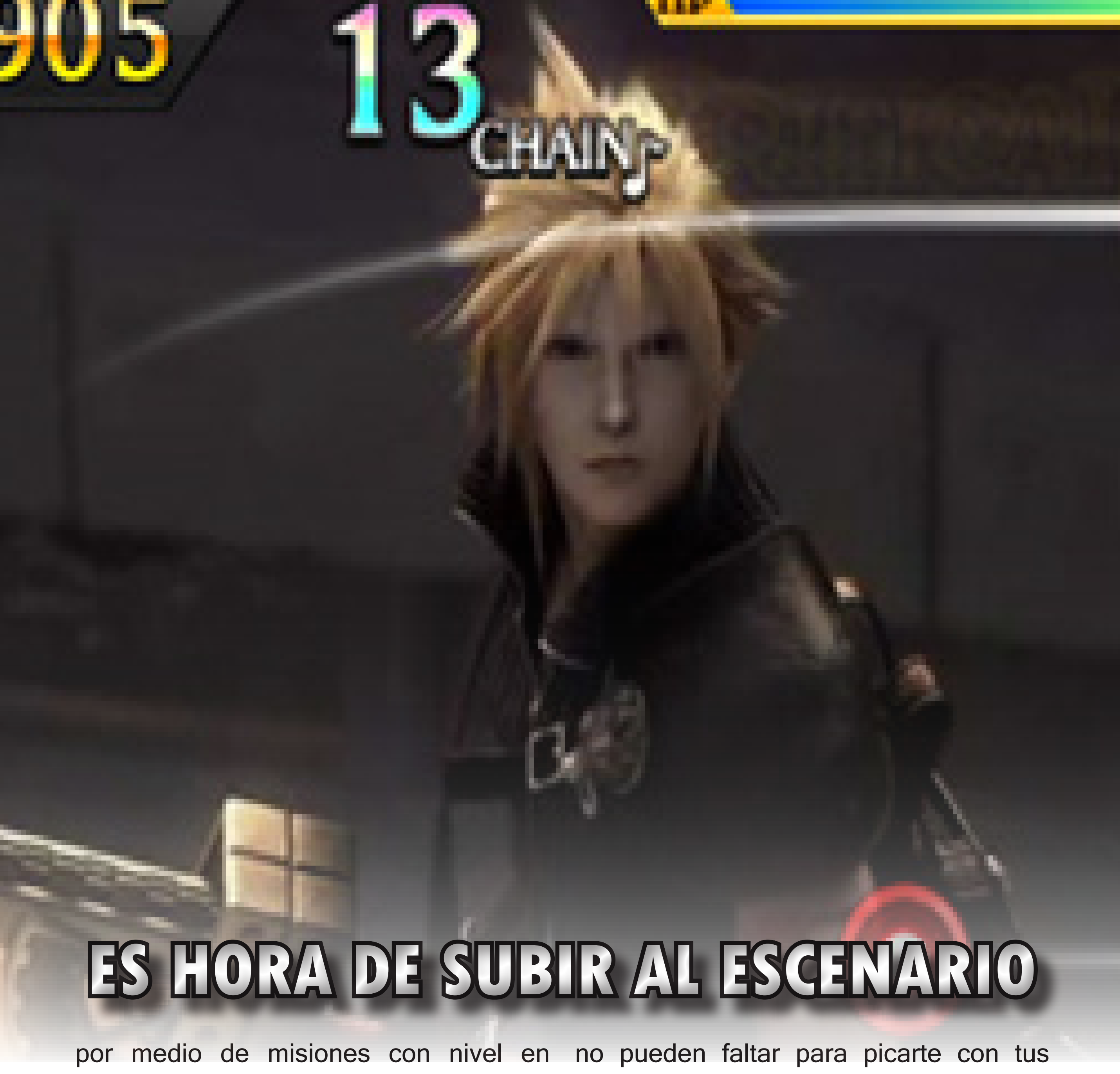
Theatrhyhm Final Fantasy Curtain Call ha llegado con ganas de que estemos totalmente enganchados a nuestra consola portátil de Nintendo junto a la música que nos ha acompañado a lo largo de años de Final Fantasy. Desde un primer momento crearemos nuestro perfil y aunque se nos pone a disposición varias opciones tendremos que jugar en modo libre para que se vayan desbloqueando. No os preocupéis por si son repetitivas las canciones o escasas, porque este título cuenta con más de 200 canciones y cuanto más juguemos más se no irán desbloqueando. Tendremos canciones desde el primer Final Fantasy hasta por ejemplo Final Fantasy Advent Children. El trabajo que ha dedicado Square Enix para intentar captar todas las músicas de todos los años recorridos ha sido acertado, y esto será el punto que nos mantendrá pegados.

Se nos pone a nuestra disposición un número de personajes de todas las sagas a escoger, en nuestro equipo contaremos con hasta cuatro personajes,


Battle Music
Battle 1
from FINAL FANTASY III
Ultimate Score
PLAYED: 0
CLEARED: 0



los cuales podremos ir cambiando y subiendo de nivel. Al subir de nivel conseguiremos habilidades nuevas que se usarán en medio de las batallas musicales y que serán de apoyo estratégico. No nos podemos quejar de las horas que nos presenta Theatrhythm porque son abundantes gracias a los modos de juego que se nos trae y que lo confirman como un título divertido. Tenemos el modo Music Stages, que sería el modo libre por excelencia, en el que nos aparecen las listas y podremos escoger la canción que queramos y el nivel de dificultad que queramos: Basic Score, Expet Score y Ultimate Score. Podremos practicar antes de jugar en serio la canción. Una vez terminada conseguiremos puntos, estos puntos nos harán conseguir nuevas canciones, nuevos personajes y mucho más, entre ellos objetos que nos servirán para el modo de juego Quest Medleys. Quest Medleys es una escapada para hacer más interesante el juego que va



ES HORA DE SUBIR AL ESCENARIO

por medio de misiones con nivel en las que se nos abrirán diferentes caminos con diversas canciones, muchas de ellas pueden variar de dificultad y siempre que lleguemos al final conseguiremos nuestra recompensa, gemas para nuevos personajes y experiencia. Contaremos con cuatro tipos de mapas: Short Quest, Medium Quest, Long Quest y Inherited Quest. Para conseguirlos habrá que ir jugando. También contamos con el modo de juego Versus Mode, uno de esos que no pueden faltar para picarte con tus amigos o desconocidos. De este modo conseguiremos puntos que iremos ganando con nuestras victorias. Online Battle nos permitirá jugar con gente de todo el mundo, Local Battle con gente que tengamos cerca y AI Battle será como un mini torneo de medallas.

La opción Museum nos permitirá escuchar las canciones, ver las cartas que conseguimos jugando, ver videos, básicamente pasar el tiempo



CONSIGAMOS NUESTRA META POR MEDIO DE NOTAS

viendo aquello que nos gusta de Final Fantasy sin tener que tocar. Las opciones nos permitirán personalizar los botones y sonidos del juego y podríamos decir que se puede observar como Square Enix ha cuidado cada detalle de este título. La jugabilidad se basa en ir tocando las notas en la pantalla táctil que aparecen y que se acerquen al circulo. Muchas veces sólo será pulsar una vez, otras mantener, otras crear flechas. Cambiando los niveles de dificultad habrá más o menos notas. No sólo será eso si no que dependiendo de la jugabilidad puede ser can-

GENERO: MUSICAL

PLATAFORMA: 3DS

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



THEATRHYTHM FINAL FANTASY CURTAIN CALL

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.0
MUSICA	10
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	7.0

NOTA 9.0



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

ciones normales en las que nuestros personajes aparecen en modo batalla contra monstruos, canciones con videos en las que se nos presentará de un modo totalmente diferente, las notas irán apareciendo a lo largo de líneas en movimiento, el modo “andante” en el que un único personaje va andando y las notas pudiéndose mover, el modo “avión” en el que las notas también aparecerán de un modo bailante y por último el modo batalla con otros jugadores en el que de repente el ritmo de nuestras notas puede ir más rápido o subir el nivel de dificultad. Con unos gráficos la mar de divertidos y al más estilo anime que nos presenta unos fondos y unos personajes muy bien definidos con esta saga. A nuestra disposición también hay canciones y personajes mediante DLCs por si os cansáis de lo que hay, aunque es difícil teniendo en cuenta la gran cantidad de material que ponen a nuestra disposición. No cuenta con una historia profunda aunque en este tipo de juegos es lo normal, se basa en que la oscuridad ha sumergido el mundo y tienes que librarlo por medio de la luz. Su punto negativo es que viene integro en inglés, pero esa no es una profunda molestia puesto que es un nivel básico que se puede entender.

CONCLUSIÓN

Podemos decir que Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call es un título musical a la altura que nos da muchísimas horas de diversión y que nos tendrá sumergidos en la esencia de una saga tan conocida como Final Fantasy



LOS COMBATES MÁS EMOCIONANTES LLEGAN POR PRIMERA VEZ A TU NINTENDO 3DS

Los personajes más legendarios de Nintendo aterrizan todos juntos en tu portátil para darse de tortas y liarla buena. Prepárate para los combates más memorables, porque aquí llega Super Smash Bros. for 3DS

Tras meses de espera el pasado 3 de octubre SSB 3DS llegó a las tiendas europeas. Esta franquicia es obligatoria para los amantes de Nintendo. Nos espera de todo, desde clásicas batallas hasta un modo en el que batearemos un saco de arena para mandarlo bien lejos. Estamos ante un título con una cantidad de contenido brutal y abrumador que nos dará juego para meses (o años) y se trata de la primera vez que el juego aterriza en una portátil, pero lo ha hecho de una forma magistral.

Por supuesto, el principal modo se trata de Smash, donde podremos elegir entre 36 personajes iniciales para combatir en trepidantes batallas muy competitivas. Podremos cambiar las normas del combate eligiendo la modalidad por



tiempo o por vidas, además delos objetos que aparecerán en pantalla durante la refriega, pues sí, dispondremos de una gran cantidad d objetos con los que cambiar las tornas del combate. Los personajes son icónicos y muy variados entre sí (muchos de ellos debutan en la saga), desde espadachines hasta un perro y un pato (guiño al clásico Duck Hunt). Y claro, para darnos de mamporros contaremos con un buen montón de ataques.

Un control exquisito dominará el juego, acompañado de unos gráficos muy pulidos y bien definidos, y una fluidez perfecta (60fps los personajes, 30fps los ayudantes).

Y no podía ser menos, la banda sonora no se queda para nada atrás y contaremos con bastantes temitas sacados de las clásicas sagas de la compañía, que se complementarán a la perfección con los combates.

¿Y dónde combatiremos? Pues en nada más y nada menos que en 34 escenarios (algunos de ellos desbloqueables) muy dinámicos y variados que provienen de los principales juegos que hemos podido disfrutar. Los combates jamás serán iguales ya que los escenarios poseen plataformas móviles,



elementos en movimiento y muchísimas cosas que variarán los combates. Otra cosa que hará las escaramuzas la mar de interesantes serán los ayudantes, que aparecerán aleatoriamente sobre el campo de batalla, y darán ventaja (o no) sobre el jugador que los haya obtenido.

Lo que más abunda en el juego son los desbloqueables, que obtendremos muy a menudo al realizar ciertas acciones, los más destacables son 12 personajes adicionales (llegando a la cifra de 48 luchadores). También podremos desbloquear algunos de los escenarios y ayudantes. Siguiendo esta línea podremos coleccionar trofeos, pequeñas figuritas de elementos míticos de todos los juegos de Nintendo (o casi todos) y que poco falta para ser 700. Los podremos conseguir en la mayoría de modos de juego o comprándolos con monedas que conseguiremos ganando combates. De hecho, incluso dispondremos de un modo adicional en el que usaremos unas cuantas monedas para jugar a Cazatesoros, donde deberemos romper cajas con nuestro personaje favorito y poco a poco iremos encontrando trofeos y más monedas. Esas monedas podremos usarlas en distintos modalidades que detallaré a continuación:

Senda del Guerrero: avanzaremos por un camino en el que nos aguardan batallas contra algunos de los personajes, incluso pueden ser en variante de metal (más difíciles de ganar) o XXL. También pueden formar equipo con otros luchadores. En cada combate dispondremos de dos vidas para vencerlos. Lucharemos en una serie de 6 com-

MULTITUD DE MODOS, DESBLO-QUEABLES, SECRETOS Y COSAS QUE NOS DARÁN MUCHAS HORAS

bates, en los cuales antes de empezar tendremos la oportunidad de fijar un premio, que pueden ser monedas, trofeos o una cosa muy especial que contaré más adelante. Al inicio podremos ajustar la dificultad gastando monedas en una balanza que nos permitirá seleccionar desde el nivel 0 (para bebés) hasta el nivel 9 (imposible). Si perdemos, dejaremos atrás una pequeña parte del botín y la dificultad se rebajara en 0.5. Al final de la senda nos aguarda un jefe muy especial, Master Hand (un clasicazo de la serie), que, como su nombre indica, se trata de una mano bastante poderosa que nos lo pondrá difícil. En dificultades mayores podremos elegir a su variante, Master Core, (deberemos vencer a Master Hand y Crazy Hand antes) el cual nos supondrá un reto considerable.

Leyendas de la Lucha: el modo por definición de los nostálgicos. estadísticas del juego y consejos. Incluso podremos entrar a la fonoteca, donde podremos escuchar todas las melodías del juego.

Y la parte grande de Smash Bros... su magnífico multijugador. Nos permitirá machacar a nuestros amigos a través de conexión local en

GENERO: LUCHA
PLATAFORMAS: 3DS, WII U
DISTRIBUIDORA: NINTENDO
DESARROLLADORA: NINTENDO

12
www.pegi.info

SUPER SMASH BROS. FOR 3DS

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	8.8
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	9.5
TRADUCCION	10

NOTA 9.0

REALIZADO POR DIEGO CORISCO

los modos Smash, Smashventura, Leyendas de la Lucha y Asalto, pasaremos buenísimos momentos con ellos. Pero lo mejor, sin duda, es el online. Podremos seleccionar entre jugar con los amigos modificando a nuestro gusto las reglas y pudiendo usar personajes personalizados, o con todos, donde dispondremos de varia submodalidades bastante interesantes. Las dos más destacadas son:

Por diversión: nos enfrentaremos en combates todos vs todos o por equipos, en cualquier escenario y usando los objetos.

En serio: podremos luchar en la versión omega de todos los escenarios (no habrá plataformas ni nada por el estilo, solo una superficie plana) y no aparecerán objetos. Serán batallas puras y duras, muy pero que muy competitivas.

También podremos consultar nuestras estadísticas online y ver los combates de otras personas, además de apostar por los ganadores.

Como colofón, dispondremos de un centenar de retos con los que desbloquear muchas cosas y que nos darán más juego.

CONCLUSIÓN

Ya habéis visto todo lo que nos puede ofrecer el juego, aunque aún quedan algunas cosas que deberéis descubrir por vosotros mismos. Es el juego perfecto para los amantes de la lucha y Nintendo en general y nos deparará montones de horas de la diversión nintendera. Ahora toca esperar a la versión Wii U, que incluirá incluso más cosas.



EA SIGUE PENSANDO EN UN JUEGO DE FÚTBOL PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Un año más regresa el que, desde que vino la pasada generación de consolas, se ha convertido en la referencia en el mundo del fútbol. ¿Serán suficientes las novedades? Vamos a verlo

EA Sports no falla a su cita anual con los fans del deporte rey. FIFA 15 llega como el primer título de la actual generación de consolas diseñado 100% para ellas (el 14 no era una copia del de PS3, pero se notaba que habían sacado dos meses antes el mismo juego en otra plataforma). Como hice el año pasado, no pasaré a comentar apartado por apartado todo a fondo ya que la gran mayoría ya conocen la saga y tienen títulos anteriores, para los nuevos trataré de resumir lo más importante más tarde.

Empecemos por la jugabilidad. El año pasado una de las mayores críticas era la falta de realismo, que propiciaba técnicas de dudosa ética en el online, donde la gente trata de "ganar por ganar", independientemente de divertirse



o no. Un gran número de usuarios se dedicaban a pegar patadones desde bien atrás al balón buscando a jugadores rápidos en las bandas o en punta, y así provocar contras constantemente. Yo era de los sufridores, siempre me ha gustado ganar pero jugando al fútbol, y lo que menos me gustó fue que con cualquier jugador, fuera más o menos bueno los pases de más de 40 metros salieran siempre bien. ¿Este año se ha solucionado? La respuesta es... no. EA sigue pensando en un juego de fútbol para todos los públicos,

cuando no se da cuenta que sus principales consumidores somos los que ya conocemos a fondo la saga y nos gustaría jugar al fútbol clásico, no al americano. Otro – para mi gusto – error, es el incremento de una tendencia que ya se dejó ver el año pasado y que confiaba en que la suprimieran. Se hablaba de mayor realismo en los tiros en esta edición, pero al igual que con los porteros – de los que luego hablaré – unos tiros se han complicado mucho, cuesta más dirigirlos a puerta, pero desde fuera del área mi sensación es que es muy sencillo que el balón vaya a puerta. Paco Alcácer se ha convertido en mis manos en una especie de Modric vitaminado con goles por la escuadra desde el borde del área aunque esté escorado.



Pasando a los porteros, merecen mención aparte. EA nos aseguraba que este año sería mucho más complicado hacer gol porque la IA se había incrementado. Bueno, iba a darle un aplauso a la compañía porque en mis primeros partidos realmente me lo parecía. Pero luego me arrepentí. Los porteros son mejores cuando quieren, así de simple. Pueden pararte tres tiros consecutivos, o puedes tirar raso, suave y no muy pegado al palo y ver como se hincan de rodillas en el césped y el balón pasa a su lado mientras te desesperas. Confiaba en que la solución fuera un parche, pero sigo sufriendo (y mis rivales también, que conste) el atontamiento repentino de los guardametas. Pero no todo va a ser críticas. Las mejoras en el control del balón son sustanciosas, ahora puedes ir con un jugador sin correr y recortando a los rivales, algo que el año pasado ya tenía muy buena pinta y lo han mejorado con nota. Los jugadores sin ganas de jugar al fútbol no soltarán el R2 para correr en los 90 minutos, pero a los que nos gusta disfrutar de los partidos



EA TIENE POCO MÁS POR HACER GRÁFICAMENTE

aprovecharemos mucho más la agilidad de movimientos para crear jugadas.

Pasando al aspecto gráfico, hay dos mejoras notorias. Por un lado, el rostro de los jugadores (en especial de la Premier) se asemeja mucho más que en años anteriores, algo que se le ha criticado a la saga desde hace un tiempo. Además, el público, que hasta la pasada edición parecía haber saltado directo del disco de PS2/XBOX por fin tiene una profundidad y un realismo dignos del resto de aspectos visuales del juego, tienen relieve, la cámara se les puede acercar sin miedo y el estadio ha cobrado vida.



EA tiene poco más por hacer gráficamente con la potencia de las consolas actuales, vienen trabajando duro desde el FIFA 08 y sus esfuerzos han obtenido recompensa.

Sobre Ultimate Team, que es una de las opciones que más usuarios ha conseguido en estos años, se han pulido aspectos como las conexiones (aunque sigue habiendo de vez en cuando lag en cualquier modo online), se está vigilando con lupa a todos los que cometan de forma habitual trampas o compren monedas de forma externa al juego (eso nos asegura EA) para regular la igualdad en el juego, y han añadido una curiosa opción como las cesiones. Podremos disfrutar de grandes jugadores desde el principio durante un número limitado de partidos, tras alcanzar el número estipulado por cada jugador (a más media, menos partidos disponibles) abandonarán el equipo hasta que podamos ficharlos de la forma tradicional. Un aspecto que no me gusta de este modo es lo que algunos usuarios llaman "scripting" que vendría a ser algo así como partidos con guión. Personalmente creo que es real y lo he sufrido múltiples veces.

No es comprensible que tires 16 tiros, 12 a puerta y marques un gol, y que el rival en tres tiros, dos a puerta marque dos goles. Y que esto se repita cada cierto tiempo. Para mí es un intento de que los malos jugadores tengan más oportunidades de ganar, pero a los que tenemos cierta habilidad nos resulta muy molesto luchar hasta el final un partido sabiendo que vas a perderlo o empatarlo cuando deberías haberlo ganado sin problemas.



Otros modos de juego tradicionales que han recibido mejoras o cambios han sido: Modo carrera, con una progresión más realista de los jugadores y una red de ojeadores más optimizada para ofrecerte sólo lo que necesitas en tu equipo, los Juegos de habilidad que han visto reducida considerablemente la dificultad máxima (ya que el año pasado era realmente complicado conseguir completarlos) y que han conservado casi todos los minijuegos presentes en la anterior edición y la interface del juego así como la pantalla de antes de cada partido, que venía siendo muy similar desde hace varios años y ahora nos permitirá ver más en grande a nuestro equipo, fotos de jugadores incluidas.

Sobre licencias, la mayor pérdida ha sido la liga brasileña, pero se ha compensado con la inclusión de la liga turca, ya que hasta la fecha sólo había algunos equipos de dicho país en un apartado no dedicado.

GENERO: DEPORTES

PLATAFORMAS: PS4, PS3, 360, XBOX ONE, PC

DISTRIBUIDORA: EA SPORTS

DESARROLLADORA: EA SPORTS

FIFA 15

HISTORIA	8.9
GRAFICOS	8.7
MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	10
NOTA	8.6

REALIZADO POR ALVARO NARANJO

Para los nuevos en la materia, comentar que FIFA 15 es un gran simulador de fútbol, a pesar de los errores que pueda tener, y muy completo que nos permitirá desde jugar un partido amistoso contra la máquina o un amigo, a disputar un torneo o una carrera como jugador y/o mánager. A nivel online tendremos opciones parecidas, jugar contra nuestro adversario controlando todo un equipo o a nuestro "Virtual Pro" mientras otros tantos jugadores controlan a sus alter egos virtuales. En el modo Ultimate Team montaremos un equipo a base de cromos que consiguiremos en sobres o bien de forma individual en subasta o compra directa y con los cuales luego podremos disputar encuentros, tanto en formato liga como copa con eliminación a un partido. Entre tanto partido podremos mejorar nuestro juego con los juegos de habilidad, creando jugadas ensayadas o practicando en la arena con nuestro futbolista preferido los tiros, faltas y penaltis.

CONCLUSIÓN

En resumen, FIFA 15 no termina de arreglar los fallos del año anterior aunque me queda la esperanza de que a base de parches acaben solucionándolo. Pero no queda duda de que el juego se disfruta y dan ganas de jugar un partido tras otro. Las mejoras en jugabilidad, a nivel visual y los pulidos generales a todo lo demás lo sitúan un año más a un gran nivel, aunque para los fans más habituales les pueda faltar ese "algo" que lo convierta en el juego que esperamos algún día... quizá FIFA 16.

BILBAO 2014

FUN& SERIOUS

GAME FESTIVAL



28 NOV | 03 DIC





THE EVIL WITHIN PUEDE RESUMIRSE EN UNA SIMPLE FRASE: SOBREVIVE A TUS MIEDOS DE LA MANERA QUE SEA

Sobrevive en este mundo de locos donde ¿tú? eres el más cuerdo

De la mano de Shinji Mikami (Resident Evil, Dino Crisis) dentro de su nuevo estudio, Tango Gameworks, y colaborando con Bethesda Softworks (The Elder Scrolls, Fallout) nos llega The Evil Within, un título que busca volver a los orígenes del género Survival Horror que tanto echan de menos los fans de este género, entre los que me incluyo (sobre todo Dino Crisis... Ay, cuánto te añoro).

En The Evil Within encarnamos a Sebastián Castellanos, un detective de la ciudad de Krimson, cuando recibe un aviso de un crimen. Dicho crimen parece que se ha producido en un hospital mental. Al llegar allí con nuestros compañeros Joseph y Julie comprobamos que todo es un baño de sangre y vemos cómo un hombre con extrañas habilidades masacra a tres policías en un abrir y cerrar de ojos para,





segundos después, noquearnos. Y es aquí cuando comienza nuestra pesadilla. Nos despertamos en una habitación cabeza abajo, rodeado de cadáveres y de un tipo enorme que descuartiza los cuerpos. No tenemos nada con lo que defendernos salvo nuestra astucia. ¿Será suficiente? Más nos vale...

En capítulos posteriores ya podremos hacernos con armas como un revólver o la ballesta agonía. Esta arma posee distintos virotes como munición tales como explosivos, cegadores, normales o eléctricos, por ejemplo. Cómo y en qué momento usarlos puede suponer la diferencia entre la victoria o la muerte. Podremos fabricar virotes con las piezas de las trampas que desarmemos en nuestro avance. Pero no todo se resuelve encarando a los enemigos de una manera abierta. La mayoría de las veces lo más astuto y eficaz será usar el sigilo y el engaño (lanzando



botellas para distraerlos, haciendo ruido, etc.) para poder sorprenderlos por la espalda. Dispondremos de unas cerillas para quemar los cuerpos (¿Recordáis algo similar en el remake de Resident Evil? Incluso si no quemabas a los zombis estos se convertían en Krimson Zombies. Krimson, como el nombre de la ciudad. ¿Guiño de Mikami?) o tendremos la mala suerte de que volverán a la carga pasado un tiempo.

Básicamente, esto es The Evil Within. Algo que muchos echamos de menos es un mayor número de puzles, característica propia de los survival horror. El juego recuerda mucho a Resident Evil 4 (juegazo) pero con un considerablemente menor número de puzles así como la inclusión del sigilo y el desarrollo de habilidades (recordemos que en Resident Evil 4 podías desarrollar las armas, al igual que en The Evil Within, pero no las habilidades del personaje).



USA EL ENTORNO A TU FAVOR: BOTELLAS, TRAMPAS, ESCONDITES...

A la hora de salvar la partida podremos hacerlo al acabar cada capítulo o bien dentro de cada uno de ellos podremos encontrar unos espejos que nos llevan a lo que parece un hospital mental en el que, aparte de guardar, podremos abrir unas cajas para conseguir objetos y desarrollar las habilidades antes mencionadas. El ambiente está muy conseguido gracias a los entornos en los que se va de-

GENERO: SURVIVAR HORROR	PLATAFORMA: PS3, 360, PS4, XBOX ONE, PC
DISTRIBUIDORA: BETHESDA SOFTWORKS	DESARROLLADORA: TANGO GAMEWORKS



NOTA 8.7

THE EVIL WITHIN

HISTORIA	9.3
GRAFICOS	7.5
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	9.8



REALIZADO POR ALEJANDRO JIMENEZ

sarrollando. Muchos de ellos nos agobiarán pues son pasillos claustrofóbicos y tétricos y transmiten esa sensación de estar atrapado. El apartado sonoro destaca por un doblaje a la altura. No es de lo mejor que hayamos visto pero desde luego es bastante bueno y consigue transmitir, que es lo importante. El sonido de las cadenas, los enemigos andando, el fuego... realmente ayuda a sentirse inmerso dentro del juego, algo que no todos los títulos logran.

Lo realmente agobiante de The Evil Within son las bandas negras que están presentes durante todo el juego y que molestan a la hora de jugar con una cámara que a veces es realmente incómoda y que son resultado de haber escogido una resolución en formato 2:35. Los desarrolladores han explicado que el uso de las bandas negras es por “motivos de gameplay” si bien en PC podremos quitarlas y forzar el juego a pantalla completa. Bethesda también ha desvelado otras opciones gráficas sólo para la versión de PC tales como tres calidades diferentes de sombras, motion blur, SSAO, reflejos y anti-aliasing FXAA, MLAA y SMAA.

CONCLUSIÓN

Si bien The Evil Within viene de un grande como Mikami y quiere recuperar lo que era el survival horror no lo consigue al 100% pero sí que es un buen juego para los amantes de este género que no deben dejar pasar la oportunidad de probarlo aunque hay ahora mismo otro título que sí se asemeja más a este género como es Alien Isolation, aunque sea en 1ª persona.



PICA, CORTA, CAVA Y CONSTRUYE

Minecraft no deja de crecer y crecer y ya nos sabemos a dónde más puede llegar pero si sabemos que la nueva generación de consolas no se queda sin él

Todo el mundo conoce el juego Minecraft, o al menos debería, porque desde 2009 que salió su alpha no ha parado de crecer por todas las plataformas.

Son muchas las personas que ya conocen el juego, son millones las que lo juegan, y son miles de millones las que siguen a famosos youtuber que juegan a este peculiar juego. Pues clara esta, ¿Cómo dejar a los jugadores de PlayStation 4 y Xbox One sin jugar a él? Pues listo, ya tenemos juego para todos.

Minecraft es un juego sencillo pero complicado a la vez. Es sencillo porque todo lo que lo rodea son cosas sencillas y simples. Una roca, una oveja, un árbol, una espada, un zombie, es tan simple como estás leyendo pero a la vez complicado, parece difícil que sea complicado pero si lo es. ¿Cómo construir una casa desde cero? Y ¿Y un castillo? O mejor, porque no una ciudad llena de calles, casas, edificios y demás, pues todo es posible si da rienda suelta a tu mente. ¿Entonces cuál es el objetivo





del juego? Ninguno. Si, ninguno, tan solo tienes que entrar y hacer lo que quieras con una sola restricción… tener una casa antes de que anochezca por primera vez. Por la noche salen criaturas que pueden acabar contigo fácilmente por lo que es muy recomendable que crees un pequeño cobertizo al comenzar. Por lo demás todo depende de ti, y eso es lo que hace que tanta gente juegue que no hay misiones que hacer, ninguna obligación, solo hacer lo que os guste.

Si habéis sobrevivido la primera noche ya es momento de Juan Palomez. Necesitamos equipo para trabajar y defendernos de los enemigos. En este juego todo tenemos que fabricarlo y algunas cosas tienen la vida corta como las herramientas de construcción que se irán deteriorando con el uso hasta romperse.

Creamos nuestra mesa de trabajo y empezaremos a buscar material, un poco de piedra por aquí, algo de madera por



allá y hacemos una pala, piel de animales y nos hacemos una armadura, un poco de carbón... ui ¿de dónde sacamos el carbón? Pues aunque parezca lógico sacarlo de una mina no será la única forma. Podremos crear un horno y quemar madera, y listo ya tenemos carbón y ahora con un poco de arena hacemos cristal y podemos poner una bonita ventana a nuestra casa. ¿Qué te ha parecido? Esto tan sencillo que te he contado te hará jugar horas y horas, primero para hacerte una casita, luego para agrandarla, más tarde para defenderte por la noche, e incluso para crear un sistema de railes y moverte a tu gusto con una vagoneta por el inmenso mundo que tenemos por delante.

Y por supuesto el mayor reto que se nos brinda es crear un portal que nos llegue hasta otra dimensión y así luchar contra un enorme dragón pero para esto pasará bastantes horas.



SU SENCILLEZ HACE QUE NOS GUSTE TANTO

Si eres de los que no has jugado nunca a este juego te sorprenderás e incluso al principio te decepcionaras. ¿Un juego pixelado? Sí, es un juego pixelado, pixeles como puños pero que muestra claramente que es cada cosa. Al principio lo veras raro y pensarás que porque no han mejorado el diseño pero en cuanto lleves un poco te harás con el entorno y te gustará tal como es, e incluso no podrás pensar como podría ser de otra forma.

El juego en si es muy divertido y cuenta con un montón de cosas, seguramente nunca llegarás a hacer todo lo que te deja el juego pero por si necesitas más hay muchísimo contenido a bajo precio que podrás comprar en las tiendas digitales Xbox Live y PlayStation Network.

GENERO: ACCION / CONSTRUCCION

PLATAFORMA: PS3, 360, PS4, XBOX ONE, PC, PSV

DISTRIBUIDORA: MOJANG

DESARROLLADORA: MOJANG

7 www.pegi.info

NOTA 8.8

MINECRAFT

TRAYECTORIA	9.0
GRAFICOS	8.8
MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	9.0

PS4 MINECRAFT PLAYSTATION®4 EDITION MOJANG

REALIZADO POR BIBI RUIZ

Si lo tuyo es jugar con amigos, también puedes porque el juego cuenta con un multijugador donde podrás partir la pantalla hasta en cuatro partes para jugar con 3 amigos más en tu consola, y si quieres más, también puedes, porque a través de internet puede crear una partida hasta de 8 jugadores.

Si tenéis una versión anterior del juego la única posibilidad que os brinde a compraros esta es que penséis cambiar de consola ya que no hay novedades respecto a las versiones anteriores exceptuando de que la pantalla ahora está a 1080p, y además si estáis en pc tendréis más mods y funcionalidades online que de momento no han llegado aquí. Bueno si hay algo más, que podremos probar los trajes que incluyen los DLCs que se pueden comprar para por ejemplo crearnos un superhéroe o un personaje bastante conocido en PlayStation pero la pega es que no podremos guardar partida, solo será para disfrutar un rato de ellos pero al menos podemos ver cómo quedan antes de comprarlos.

CONCLUSIÓN

Minecraft PS4 Edition viene para darnos lo mismo que antes en otra plataforma. ¿Estos es malo? No, porque lo que nos gusta de este juego es su simpleza, y entonces para que cambiarla. Lo mejor es que puedes jugarlo en tu PS4 e incluso en tu Vita con la función de control remoto, al menos hasta la esperada versión para PlayStation Vita. Cuenta con un multijugador de hasta 8 jugadores y con la posibilidad de probar tus trajes preferidos antes de obtenerlos.



VAMOS A LA LUNA Y A DISFRUTAR DE BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL

La saga Borderlands vuelve con un nuevo juego, esta vez con una secuela llamada Borderlands The Pre-Sequel donde veremos a un gran conocido

Vuelve a la carga este gran juego de Gearbox y 2K para llevarnos ahora a la Luna de Pandora. Como gran novedad probaremos la gravedad de la luna entre muchas otras cosas y además sin perder el juego esa esencia que tanto nos gusta y que nos trae la saga Borderlands, ese juego mezcla de shooter en primera persona y toques de rol. Nos embarcaremos en una búsqueda para luchar junto a Jack el Guapo en la salvación de la luna de Pandora. Veremos cómo Jack llega al poder y como va avanzando su transformación a tirano.

Para los que estéis pensando en historia 'Borderlands' podemos deciros que esta secuela es del Bordelands 2, por lo que queda detrás del primer juego, para algunos podría ser un Borderlands 1.5. Lo bueno de esta historia es que nos sirve para atar ciertos cabos





que quedaban sueltos en la historia de la segunda parte dándonos ahora una visión completa de todo.

Contaremos con cuatro nuevas clases jugables como nuestro peculiar amigo que tanta veces nos ha acompañado Claptrap. Seguiremos contando con cuatro personajes para elegir aunque esta vez será cuatro nuevos estilos de juegos y con sus propias personalidades. Los personajes son Nisha la Justiciera (su habilidad se trata de un modo en el cual apunta a los enemigos automáticamente durante un tiempo además de recibir varios bufos para sus armas, lo que la convierte en un personaje muy polivalente), Athena la Gladiadora (cuya habilidad es levantar un escudo que detiene todos los disparos enemigos durante un breve período de tiempo y luego se lanza, infringiendo más daño cuantos más proyectiles haya detenido), Wilhelm el Forzador (esta segunda cla-



CLAPTRAP SERÁ UN PERSONAJE JUGABLE

se cuenta con la habilidad de invocar a dos pequeños drones que ayudaran a Wilhem y sus compañeros tanto de manera ofensiva como desprendiendo munición en algunos casos. La curiosidad de este personaje es que a medida que vayamos subiendo las habilidades de nivel veremos como poco a poco se le van añadiendo piezas de ciborg a su cuerpo y cambiando su voz), y Claptrap el Fragtrap (el pequeño Claptrap cuenta con la habilidad más extraña del grupo tratándose de un escáner de batalla que teniendo en cuenta varios parámetros decide cuál de los otros personajes es más valido para la situación o incluso cual es el mejor modo de afrontar la pelea). Seguramente para los que no sea el primer Borderlands al que jugáis os sonarán los personajes es más valido para la situación o incluso cual es el mejor modo de afrontar la pelea). Seguramente para los que no sea el primer Borderlands



al que jugáis os sonarán los personajes e incluso llegando más lejos, algunos os sonarán de haber luchado contra ellos. Se pone interesante el juego ¿no? Para los que no conozcáis la saga deciros que es el juego perfecto para jugar con amigos ya que podremos realizar partidas de hasta cuatro jugadores en la campaña cooperativa.

Respecto al armamento tal vez estemos hablando de la mayor diferente entre este y los otros porque han aumentado el número y la diversidad de armas. Armas paralizantes y laser súper potentes serán algunas de las que encontraremos y además si queremos mejorarlas tan solo tendremos que romper otras para conseguir partes de armas y mejorarlas.

En lo que respecta a la jugabilidad, los desarrolladores han hecho lo correcto. Si todo funcionaba bien, ¿Para qué cambiarlo? Pues eso es lo que ha



pasado. Nos encontramos con nuevos poderes y sobre todo con el efecto gravedad con el cual podemos dar saltos más altos y además mantenernos un tiempo flotando a cambio de oxígeno para respirar pero te da la posibilidad de llegar a sitios antes inalcanzables pero con el mismo sistema de movimientos, de disparos y demás. Tampoco penséis que con eso podíamos estar antes un DLC o una mera expansión porque como hemos comentados cuenta con su propia y extensa historia y además con personajes nuevos que no hemos podido usar antes. Si habéis leído lo del oxígeno, como supondréis nos hará falta siempre que estemos fuera de un recinto y si encima la gastamos con habilidades, ¿Entonces qué? No pasa nada porque durante la estancia fuera iremos encontrando puntos donde rellenar nuestras reservas de oxígeno.



En cuanto al apartado gráfico nos encontraremos con un aspecto muy similar a los dos anteriores juegos, manteniendo el modelado cell-shading y sus característicos colores fuertes que revisten de un aspecto único al juego. Los enemigos seguirás siendo como es típico en la saga de lo más variado y a la vez algunos de ellos realmente jocosos. Si te has quedado con ganas de jugar aún, el juego cuenta con el Pase de Temporada de Borderlands: The Pre-Sequel que incluye los cuatro packs de contenido, valorados en 39,99€, por solo 29,99€.

Una cosa que si hemos echado en falta es que el juego hubiera llegado a las plataformas de nueva generación como PlayStation 4 o Xbox One pero bueno, todo es esperar, algún día recorreremos Pandora en ellas.

CONCLUSIÓN

Borderlands The Pre-Sequel es un gran juego del que podemos disfrutar con hasta tres amigos más haciendo todas las misiones en cooperativo. Nos servirá para descubrir que paso antes de Bordelands 2 y además de incorporar novedades a la saga mantiene su línea, la que ya nos gustaba desde su comienzo con Bordeland.





¡ UN COMIC DE REGALO CON TU ENTRADA !
Hasta agotar existencias.

VALERO 2014

cherchez LES FEMMES
descubre A LAS MUJERES
Find GIRLS

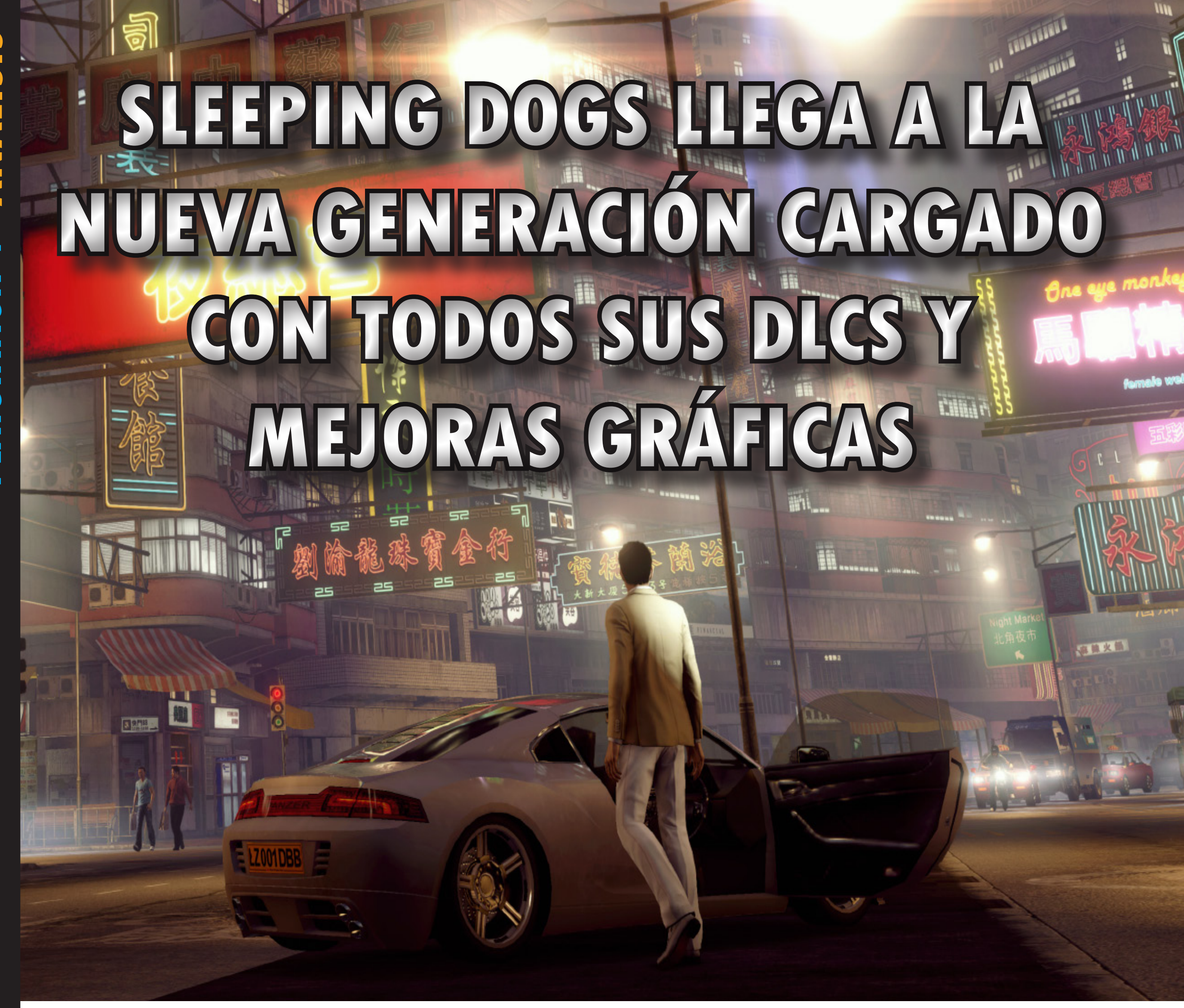


PON HONG KONG A TUS PIES

Sleeping Dogs llegó en 2012 a nuestras consolas de Old Generation y no ha querido quedarse atrás con las nuevas por lo que ahora además del juego original nos encontramos en el mismo disco el juego completamente remasterizado con 24 contenidos descargables y multitud de mejoras visuales

Todo vale en este mundo que vive bajo las sombras. Aunque seamos policía, no podremos cumplir las normal si queremos sobrevivir y por supuesto no ser descubierto. Nos infiltraremos en el mundo de las tríadas. Nuestro protagonista será Wei Shen, y su punto fuerte es ser un experto en artes marciales. Como nota, os comentamos que para la creación de este personaje la empresa desarrolladora contó con la ayuda de Georges St-Pierre, campeón mundial de artes marciales mixtas. Gracias a ello todos los movimientos de Wei nos parecerán tan reales y por supuesto nos darán armas, las cuales la gran mayoría de enemigos no tendrán. ¿Nuestra misión? Acabar con esta temible banda desde dentro, así que no dudéis en hacer lo que os piden porque si no fácilmente os descubrirán. Para muchos este juego os recordará


SLEEPING
DEFINITIVE EDITION
DOGS™
POLICE
POLICE
KEROSAN
1100



SLEEPING DOGS LLEGA A LA NUEVA GENERACIÓN CARGADO CON TODOS SUS DLCS Y MEJORAS GRÁFICAS

al conocido GTA porque iremos con nuestro personaje por la calle matando, haciendo misiones, cogiendo vehículos pegándole a cualquier que nos mire mal,... pero es distinto y además con toque oriental. Para las batallas además de las habilidades físicas que os hemos comentado que tiene nuestro protagonista podremos usar cualquier arma u objeto que encontremos para acabar con nuestros enemigos, o mejor aún, para que buscarla si podemos quitárselas. Hazle una llave para suelte su arma y úsala contra él.

Serán muchos los escenarios que nos encontraremos durante el largo recorrido del juego, pasaremos por muelles, por el interior de muchos edificios incluidas todas sus habitaciones, por mercadillo, y muchos más, como podéis ver son sitios donde fácilmente podremos encontrarnos con enemigos y con armas mortales para liquidarlos. Durante el juego iremos montándonos en muchos vehículos, habrá hasta 60 tipos distintos de vehículos, como motos, coches, barcos,... un gran listado más.

El juego cuenta con unas características

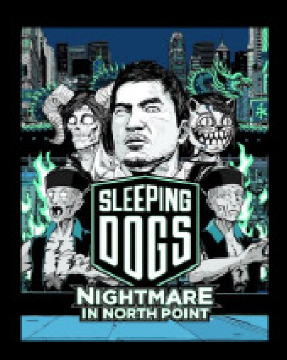


espectaculares. Pronto iremos viendo la compleja historia que rodea el juego donde nuestra idea estaba clara, acabar con la banda mejor organizada de Hong Kong, pero poco a poco nos plantearemos si estamos haciendo lo correcto. Un impresionante abanico de destrezas, combos, y contraataques que tendremos gracias a nuestras habilidades en el mundo de las artes marciales. Carreras sin desenfreno a través de la ciudad colisionando con otros coches, disparándoles y quemando rueda. Y como no, los juegos ilegales; podremos participar en peleas de gallos, particas de cartas, carreras, peleas y para relajarnos irnos a un karaoke a cantar.

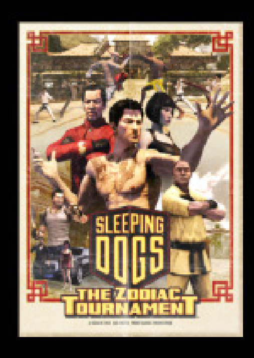
Si queréis que os comentemos un poco como anda de entorno gráfico. El trabajo es sublime. Es un mapa muy extenso y no ha perdido detalle ningún elemento del juego. Podremos encontrar docenas de vestimentas para nuestro protagonista que está muy bien hecho, con muchos detalles que os gustarán. El mapa está basado en Hong Kong, no es exactamente una réplica de la ciudad pero si se ambienta mucho, y os confundirá fácilmente con la realidad. Las variaciones de nuevo a vieja generación se notan bastante, veremos un juego más pulido gráficamente y unos brillos y juegos de luces más notorios. Hasta ahora todo es igual que en la



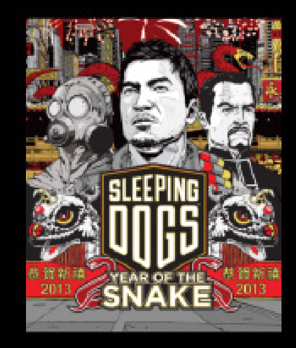
CON TODOS LOS 24 DLC INCLUYENDO:



NIGHTMARE IN NORTH POINT



THE ZODIAC TOURNAMENT



YEAR OF THE SNAKE



WHEELS OF FURY PACK



SWAT PACK



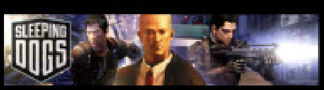
STREET RACER PACK



RETRO TRIAD PACK



TACTICAL SOLDIER PACK



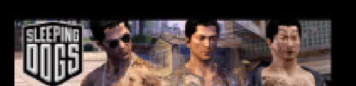
SQUARE ENIX CHARACTER PACK



DRAGON MASTER PACK



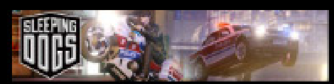
SCREEN LEGENDS PACK



GANGLAND STYLE PACK



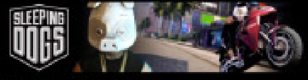
MOVIE MASTERS PACK



LAW ENFORCER PACK



MONKEY KING PACK



GHOST PIG PACK



COMMUNITY GIFT PACK



DRUNKEN FIST PACK



GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBOX ONE, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: UNITED FRONT GAMES

18
www.pegi.info

NOTA 8.3

SLEEPING DOGS DEFINITIVE EDITION

		TRAYECTORIA	8.8
GRAFICOS	8.8	MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	9.0	TRADUCCION	4.0



REALIZADO POR ISA GARCIA

versión que vimos para PlayStation 3 y Xbox 360 pero ahora llega lo bueno. El juego contiene todo el contenido extra que ha ido saliendo durante los años que lleva en el mercado, hasta un total de 24 partes descargables donde se incluyen trajes, misiones nuevas e incluso ampliaciones de la historia. Estas ampliaciones se podrán jugar de manera ajena a la historia y serán El año de la serpiente y Pesadilla en North Point. El último sobre va perfecto ahora que hemos tenido tan cerca Halloween porque iremos por las calles de Hong Kong, las cuales están repletas de unos demonios fantasmales.

Respecto al audio ya si podemos quejarnos un poco porque no ha cambiado nada. El audio está en inglés y los subtítulos en castellano aunque con posibilidad de ponerlos en cantones, ¿Te animas? También decir dos cosas sobre los subtítulos, una que se ven muy pequeños y otro que son muy rápidos, habrá muchas veces que no podrás seguir la escena y a la vez leerlos.

El juego está disponible en Europa en PlayStation 4, Xbox One, y PC. Aunque también salió el juego en su primera edición para PlayStation 3 y Xbox 360.

CONCLUSIÓN

Sleeping Dogs Definitive Edition es una versión que incluye todos los contenidos descargables del juego que salió hace dos año y mejorado gráficamente. Si tienes el juego ya no es recomendable que te compres este por el precio que supone pero si no es así la verdad es que es un buen sandbox y además podrás disfrutar ya con todos sus dlcs incluidos.



CREA UN FUERTE DEFENSA PARA PROTEGER TU NÚCLEO

Claramente estamos ante un Tower Defense, de los poquitos que aún se han arriesgado a dar el salto a las consolas de nueva generación para añadir un granito más al catálogo que poco a poco va a aumentado

505 Games y Hidden Path Entertainment han lanzado Defense Grid 2, la secuela del aclamado juego de defensa por torres del 2008.

Defense Grid 2 además de contar con hermosos paisajes y una jugabilidad intuitiva cuenta con un modo campaña y otro multijugador. Aunque durante la campaña podremos recibir ayuda de algún amigo para resolver más fácil todo. La mecánica del juego es muy sencilla e intuitiva aunque si no os veis suficientemente capacitados o no queréis arriesgar perder algo de información cuenta con un tutorial y con una ayuda donde encontraremos información de todo, desde los niveles de las armas a los diferentes tipos de alienígenas que iremos viendo durante el juego, e incluso contamos con un montón de video tutoriales donde te explica cómo defender los núcleos, como son tus armas, como mejorarlas,... Nuestra misión en el juego será defender





el núcleo que tenemos en el planeta de los ataques alienígenas. ¿Cómo lo hacemos? Comprando y usando las diferentes armas que tendremos que poco a poco y con cada nivel que avancemos irán siendo más y más. Además de que cada una de ella tendrá varios niveles e incluso algún accesorio que podremos añadir en la base. Ser conscientes de que arma usáis y donde la colocáis porque los aliens tendrán su camino premarcado desde el comienzo de la partida pero si ponemos armas en medio de él podremos modificarlo aunque nunca bloquearlo. Esto a veces será interesante porque podemos crear pasillos donde atacarlos o incluso hacer algunas zonas en zigzag para retrasar su avance pero al final tus armas decidirán si llegan al núcleo o no. Si alguno se te escapa, que pasará, tendremos posibilidad de atacarle también a la vuelta ya que usan el mismo camino de ida como de vuelta pero es posible que mientras vuelve otro vengan y tu armamento no dé para tanto por eso, piensa que arma usar, mejorarla y juega con cabeza. Bueno, es posible que no siempre vuelvan por el mismo sitio pero eso ya lo verás tú.



UN AMPLIO ARMAMENTO PARA UNA GRAN VARIEDAD DE ALIENS

La campaña es compuesta de 20 misiones distintas aunque el fin siempre sea el mismo. Veremos distintos paisajes, distintos escenarios y más de uno bastante complicado de defender. Con el avance de la campaña iremos disponiendo de nuevo armamento e iremos conociendo nuevos aliens donde cada uno tendrá su propio poder y velocidad de recorrido, aunque nunca nos atacarán. Dentro de cada misión podemos elegir la historia, defensa coordinada (para recibir ayuda), recursos fijos, 100 oleadas de algún alien en particular,... son varias las opciones a elegir aunque de primeras recomendamos solo elegir historia para completa el juego y luego ya ir siendo más específicos en cada nivel. También elegiremos el equipo de mando que más nos guste, de los cuales iremos desbloqueando más con cada avance que hagamos en la campaña.

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS4
DISTRIBUIDORA: 505 GAMES | DESARROLLADORA: HIDDEN PATH ENTERTAINMENT

18
www.pegi.info

DEFENSE GRID 2

HISTORIA	8.0
GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	5.0

NOTA 8.1

DG2
DEFENSE GRID 2

REALIZADO POR ISA GARCIA



Si nos vamos a la parte explícitamente competitiva nos encontramos con tres modos de juego: luchador DG, donde los aliens destruidos en tu lado del mapa aparecen en el mapa del jugador rival y viceversa; Coop doble, dos jugadores defienden contra los aliens atacantes en el mismo mapa; y Defensa coordinada DG, nuevamente dos jugadores defienden contra los aliens atacantes pero solo puedes construir en tus propios espacios de construcción de torres. En este modo de juego puedes elegir mapas (20), tipos de juegos (limitar las compras de torres, que no se puedan vender o dejar todo ilimitado) y la dificultad.

La traducción del juego esta con audio en inglés pero subtítulos en castellano y el juego cuenta con un ambiente bastante bueno que te permite disfrutar de las batallas que vas desarrollando durante todo el juego. El sonido ha sido testeado con los HyperX Cloud White Edition. El juego está disponible en su versión digital para Pc, Linux, PlayStation 4 y Xbox One.

CONCLUSIÓN

Defense Grid 2 es un tower defense muy entretenido que no nos da nada nuevo en el género aunque si nos da la posibilidad de jugarlo en las consolas de nueva generación. Un juego divertido, completo y que seguramente te enganchará desde el primer momento.



CAUTION

GAMING
IN PROGRESS



PROJECT SPARK FOMENTA EL LADO MÁS CREATIVO DE LOS USUARIOS

Project Spark es un juego sin límites, con una infinidad de mundos, héroes, enemigos, pantallas y todo lo que sea capaces de crear, imaginar e incluso de rescatar de otros usuarios del juego

Os traemos Project Spark, un videojuego free to play pero que cuenta con una versión más completa del mismo donde dispondremos de más contenido como nuevas misiones, nuevos objetos para usar, paisaje Ártico, nuevos héroes, subida de experiencia más rápida, y muchas cosas más. Básicamente os podemos decir que el juego os gustará desde su versión gratuita pero cuando empecéis a crear y crear y os haya cientos de objetos que os gustarían tener que no están os comprareis el juego y en ese momento disfrutareis realmente de vuestras propias creaciones. Aunque hay que decir que si somos trabajadores y no nos importan dedicarle mucho tiempo al free to play podemos conseguir muchas cosas, pero lo posibilidad de comprarla si lo que preferimos es invertir dinero y menos tiempo.





El juego además de un completísimo sistema de creación, que iremos desgranando más abajo, cuenta con un modo historia para por una parte que conozcamos el mundo, y la forma de jugar que nos brinda Project Spark como ir descubriendo cosas que podremos implementar nosotros mismo más adelante en nuestra aventura. Hay que decir que este modo de juego solo está en la versión de pago por lo que se convierte en un aliciente para comprar el juego. Estaremos ante una aventura de rol con subida de niveles, y muchas misiones secundarias para realizar. Un juego más que completo con todos los apartados necesarios para encajar perfectamente en el género y además como ya sabréis con la posibilidad de si algo no nos gusta o nos falta, lo creamos y punto.

Project Spark nos deja desarrollar y crear nuestras propias aventuras. Nos da la posibilidad de crear los mundos que más nos gusten y lo mejor es que es todo muy intuitivo para que no nos encontremos con muchos problemas a la hora de hacer las creaciones. El sistema de creación será muy sencillo y cuando vemos cuatro cosas veremos



CREA PANTALLAS, MUNDOS NUEVOS Y HAZ NACER NUEVOS HÉROES

que el único límite que nos pone el juego es el de nuestra imaginación. Será muy curioso estar en un desierto con pocos animales y plantas y de pronto llegar a una zona donde no hay nada, pero no nada porque es un desierto sino encontrarnos con que el mundo no está diseñado, solo hay una alfombra de polígonos. Pero hay no se acaba todo porque si llegamos a este punto, ¿Por qué no crear esta parte del mundo? Esto es lo bueno de Project Spark que podremos crear y crear y todo a nuestro gusto. También podemos unir varios mundos o pantallas haciendo uso de teletransporte para de esta manera crear muchas pantallas e incluso muy distintas entre ellas.

Podemos elegir desde el mundo hasta el tipo de aventura desde plataformas hasta juegos de rol o de puzles. También podemos crear aventuras predeterminadas



tan solo eligiendo varias opciones para que esté a nuestro gusto el mundo, por ejemplo si hay montañas, colinas o ríos, si estamos en un bosque o un desierto, que enemigos nos queremos encontrar y por supuesto decidir que héroe queremos en la aventura.

Crear nuestro héroe será una pasada. Elegiremos todo el equipo que lleva, que acciones puede realizar y lo mejor de todo, si tenemos Kinect, tenemos la posibilidad de darle nuestra voz e incluso de hacer movimientos propios para que los haga el personaje.

Si veis que vuestra aventura merece ser jugada no lo dudéis y compartirla en la red para que otra gente pueda disfrutar de ella y a la misma vez podréis vosotros bajaros las de otras personas, de manera que se convierte en un juego que no tiene fin porque además de la historia y lo que nosotros vayamos creando tendremos miles de pantallas más probar, miles de mundos por descubrir y cientos de héroes por conocer. Otro detalle bueno de esto es que las que bajemos serán totalmente editables y por tanto si no nos gusta algo o vemos que le falta algo que debería tener solo tenemos que editar este nuevo juego y personalizarlo a nuestro gusto. Además de compartir estas pantallas de igual manera entre jugadores de Xbox One, y PC con Windows 8.1.

Este juego ciertamente abre un mundo nuevo en la creación de videojuegos porque nos brinda una posibilidad única hasta el momento de crear lo que queramos. Es cierto que contamos con

GENERO: ACCION / CONSTRUCCION

PLATAFORMA: XBOX ONE, PC

DISTRIBUIDORA: MICROSOFT GAME STUDIOS

DESARROLLADORA: MICROSOFT GAME STUDIOS

12 www.pegi.info

NOTA 9.0

PROJECT SPARK

TRAYECTORIA	9.0
GRAFICOS	9.5
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	10



REALIZADO POR RAMON GOMEZ

otros juegos en las otras plataformas que también nos dejan jugar con todo pero este parece tener un toque distinto con el cual tú puedes crear dos juegos distintos y que no tenga nada igual de base. Si os movéis un poco por la red del juego para buscar creaciones de otros usuarios veréis bien claro lo que os digo, hay muchas obras de arte que puedes llegar a tres puntos: a que alguna empresa busque al creador para probarlo en su juego, que algún día este juego salga fuera de Project Spark y sea un juego independiente o que solo se quede dentro de este juego aunque no es poco porque la idea principal es jugar y pasarlo bien. De todas formas es cuestión de tiempo que se vea todo esto, y si no me creéis, lo dicho, solo tenéis que explorar un poco las obras que están haciendo usuario de Xbox.

El juego cuenta con unos gráficos coloridos con un toque artístico y animado, llenos de detalles y una cantidad abrumadora de objetos para elegir.

El juego llega completamente en castellano, tanto audio como texto. . El sonido ha sido testeado con los HyperX Cloud White Edition.

CONCLUSIÓN

Podemos concluir que Project Spark es un juego muy entretenido que además cuenta con el gran potencial de dejarnos crear nuestras propias aventuras, desde pequeñas pantallas a un sinfín de mundos encadenados. Además podemos usar todos los juegos que cree la comunidad y por si fuera poco se comparte lo creado en Xbox One, Xbox 360 y PC.



LA ESPERADA FANTASÍA RPG DE CIENCIA FICCIÓN

Ar Nosurge Ode to an Unborn Star no es el típico JRPG, sino que cuenta con un curioso modo de combate que como poco os resultará original

Son bastantes los juegos que nos ha traído Koei Tecmo Europe a España y muchos de ellos los habéis podido conocer a fondo en esta revista. Y ahora nos vuelven a sorprender con un esperadísimo juego de ciencia ficción llamado Ar nosurge: Ode to an Unborn Star.

Ar nosurge: Ode to an Unborn Star es un videojuego de fantasía RPG en '7 dimensiones', que tiene lugar en un mundo donde la música y las canciones pueden crear magia y cuenta la cautivadora historia de una civilización que perdió su planeta y anda errante por el espacio durante los últimos 2000 años en busca de un nuevo hogar. Nos pondremos en la perspectiva de dos grupos, el primero donde están Delta y Casty, y nuestro objetivo será proteger la civilización y salvar nuestro planeta luchando contra el Sharl que es una misteriosa nueva forma de vida que ha surgido repentinamente y ha


立入禁止
CAUTION!



comenzado a abducir a la gente de Orei; y en la piel de Ion y Earthes, que buscan el camino de vuelta a casa, los cuales piensan que la convivencia entre humanos y los Sharl no es imposible. En el juego iremos intercambio entre las dos parejas: Delta y Casty; y Earthes e Ion.

Cuando estamos en mapas de mundo abierto dentro del juego podremos luchar contra distintos rivales e incluso veremos un porcentaje que nos dirá la probabilidad de que nos ataquen. De todas formas las batallas no son tampoco típicas ya que no lucharemos contra pequeños grupos de enemigos, ni enemigos en solitario, sino que lucharemos contra ejercicios, pero eso si en pequeñas oleadas.

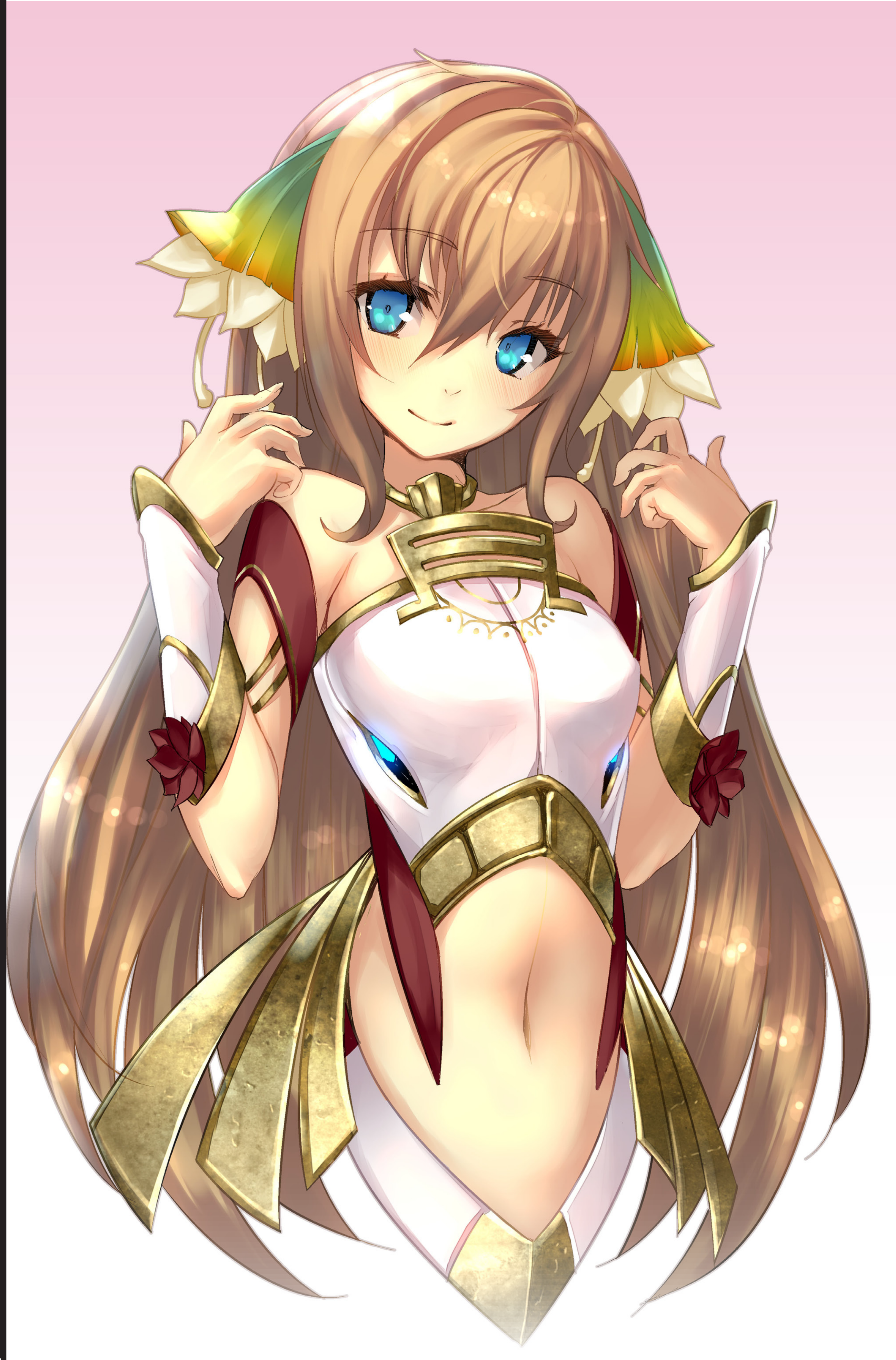
El original sistema de combate que nos muestra el juego se fundamenta en la Magia de las Canciones. Las batalles serán de dos, donde nosotros lucharemos por defender al hechicero encargado de lanzar el hechizo que acabe con ellos. Por lo tanto siempre pelearemos a melé con armas de filo mientras damos tiempo al compañero (controlado por la IA) a que componga la canción. Al comienzo no será fácil dominar el sistema de



combate pero con un poco de paciencia veréis la originalidad del mismo y que no resulta tan tedioso como parecía al comienzo. Además será importante que penséis como plantear vuestros ataques porque como hemos comentados antes, serán muchos los rivales que tendréis que derrotar en cada lucha.

¿Qué son las fases genométricas? Este sistema permite que los lazos que unen unos personajes con otros se vuelvan más fuertes mediantes Síntesis. En estas fases nos saldremos un poco de la línea del juego para movernos por un mapa e ir recopilando información útil sobre ciertos compañeros.

Gráficamente el juego cuenta con muchos y diversos escenarios como laboratorios submarinos, zonas rurales e incluso bonitos restaurantes.



GENERO: JRPG

PLATAFORMA: PS3

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: GUST



AR NOSURGE ODE TO AN UNBORN STAR

TRAYECTORIA	8.3
GRAFICOS	7.3
MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	3.5

NOTA 7.6







Aunque los gráficos estén en HD no dejan de ser un poco por debajo de los visto en los juegos recientes. También es cierto que este tipo de juego no centra su atención en este apartado aunque si cuidan los vestuarios de los personajes, solo hay que ver los trajecitos de nuestra protagonista Casty. El juego no nos llega en castellano, aunque es cierto que este tipo de juegos al ser para un número más limitado de jugadores porque no ser tan comerciales llega con subtítulos y audio en inglés o japonés. También es cierto que el público que probamos este juego solemos dominar el inglés bien, al menos para enterarnos de la historia del juego. Hay que decir el gran trabajo musical con el que se ha realizado el juego. Ya que el juego se orienta mucho a la música no podíamos dejar de comentar que los compositores encargados de todo esto han sido Akiko Shikata, Haruka Shimotsuki y Yoshino Nanjo.

El sonido ha sido testeado con los HyperX Cloud White Edition.

CONCLUSIÓN

Ar Nosurge Ode to an Unborn Star será una espléndida opción para los amantes de los JRPG, ya que además de cumplir con tales requisitos del genero nos planea una gran mejora y modificación a la hora de los combates.



"SOY EL DENTISTA. TENGO UN NUEVO TRABAJITO PARA VOSOTROS."

Ya tenemos en nuestro poder el DLC de Hot Line Miami para Payday 2 y es de los mejores que tiene este juego. Este DLC está basado en el también grandioso juego con el que comparte nombre. Al igual que en el juego podremos ponernos las máscaras que nos brindaban para completar un "trabajo" de dos días de duración en el que tendremos que llevarnos, como siempre, el máximo beneficio posible; nada fácil esta vez, sobre todo el segundo día cuando no paren de venir oleadas de enemigos con sus respectivos snipers (cómo los odio). Este nuevo DLC, como ya he citado antes, nos dará la oportunidad de vestir nuevas máscaras. A saber: Aubrey, Dennis, Graham y Rasmus. Si además poseemos Hot Line Miami en nuestra cuenta de Steam el número aumenta en cuatro más: Brandon, Don Juan, Richard y Tony. En el apartado armamentístico esta vez nos traen tres subfusiles: una Uzi, una Cobra y el Blaster de 9mm, cada una con unas características propias en cuanto a daño, precisión y retroceso, entre otras. También incluye armas cuerpo a cuerpo: el clásico bate de béisbol, un



cuchillo de carnicero, un machete y un hacha de bomberos. Al igual que en el caso anterior, si poseemos el juego original de Hot Line Miami tendremos acceso a un maletín como arma melé.

Como de costumbre este DLC cuenta con cuatro materiales nuevos para nuestras máscaras que se vuelven a ampliar si poseemos el juego original de Hot Line Miami. Así mismo incluye siete nuevos logros desbloqueables para nuestra colección. Conseguir algunos de ellos puede ser todo un reto pero no hay nada imposible para Dallas, Hoxton, Chains y Wolf.

El DLC Hot Line Miami es uno de los mejores que nos ofrece Overkill y es altamente recomendado. Los dos días que dura este golpe lo pasaréis como enanos intentando llevar a cabo el trabajo.



Aumenta el free to play Killer Instinct para tu Xbox One con el Segundo pase de temporada donde conseguiremos hasta 8 personajes nuevos y además una versión de Killer Instinct Classic 2

Killer Instinct fue unos de los primeros lanzamientos en aparecer para Xbox One. Killer Instinct: Primera temporada nos daba la posibilidad de jugar con 8 personajes jugables además algún añadido más. Esta segunda temporada nos vuelve a traer otros 8 personajes nuevos con más contenido, donde incluye una versión de Killer Instinct Classic 2.

Inicialmente solo contaremos con dos aunque poco a poco recibiremos los demás. De primeras contamos con Maya, una amazona que domina muy bien los cuchillos por lo que se centrará en los ataques a distancia lanzando estos contra sus enemigos y por otro lado a TJ Combo que será un boxeador de color que muy al contrario de Maya le gustará arrearte de cerca con sus perfectos ganchos.

En resumen, ¿Qué mejora entonces la temporada dos? Pues que se ha mejorado la resolución del juego pasando a unos mejores gráficos, que tenemos nuevos modos de juego y algunas mejoras de movimientos que nos daremos cuenta si hemos jugado al free to play o hemos comprado la primera temporada del juego, contaremos con nuevas vestimentas para nuestros personajes, ocho jugadores nuevos aunque solo tendremos a Maya y TJ Combo de principio, y varios pack de accesorios que nos irán llegando poco a poco.

Parece ser que este juego se queda un poco corto en contenido porque además de tener poco no nos llegará todo de golpe si no que lo iremos recibiendo poco a poco, lo que viene siendo un pase de temporada.

Killer Instinct es un buen juego y además free to play para la consola. Pero lo malo de los free to play es que a veces se quedan cortos y por eso contamos con estos pases de temporada.

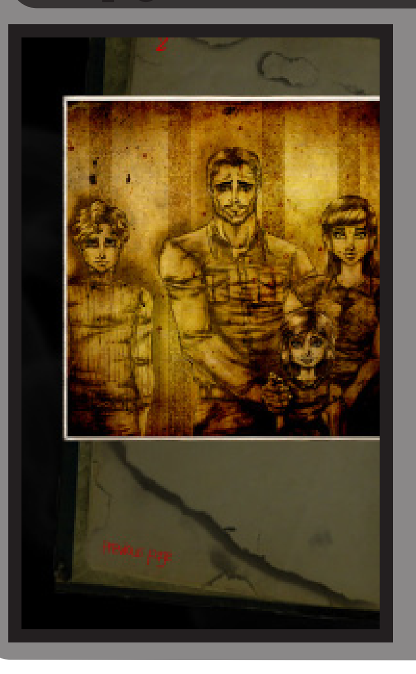
En el segundo pase contamos con más personajes, nuevos modos de juego y mejoras gráficas aunque este el precio algo alto para el contenido que incluye.

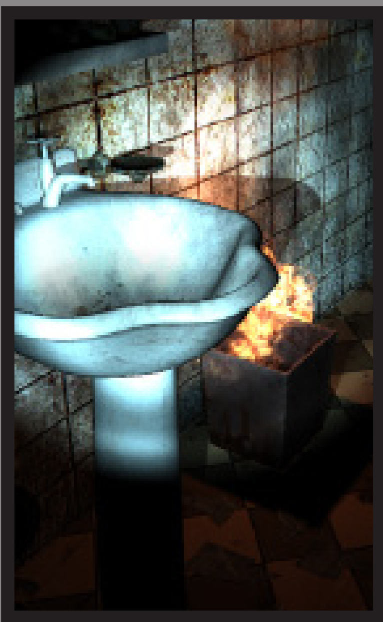
ALLGAME

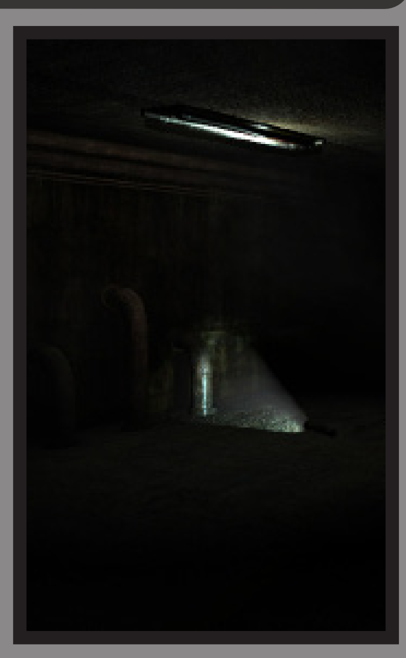
QUÉ PUEDE HABER EN LA MEMORIA DE UN EDIFICIO... NADA... ¡¡ NADA !! ...NADA

Él pensaba lo mismo el día que atravesó la entrada de aquel viejo edificio. Las puertas se cerraron tras sus pasos y sintió la sensación de haber atravesado las puertas del mismo infierno; No estaría tan lejos de la verdad...

Perturbia es una experiencia interactiva evolucionada hasta convertirse en un video-juego en 3D. Jugado en tiempo real se eleva el nivel de la potencia de los juegos en primera persona sumergiendo al jugador en una historia que encaja perfectamente el género psico-thriller. Como un juego de survival horror de la antigua escuela avanza en una lucha agobiante contra un entorno hostil con pocos recursos a mano, teniendo que resolver rompecabezas tanto de lógica como de habilidad. Actualmente este juego todavía eta en fase de selección en Greelight de steam, y si queréis conocer más de él podéis acceder desde aquí. Está preparado para ser jugado con Oculus.

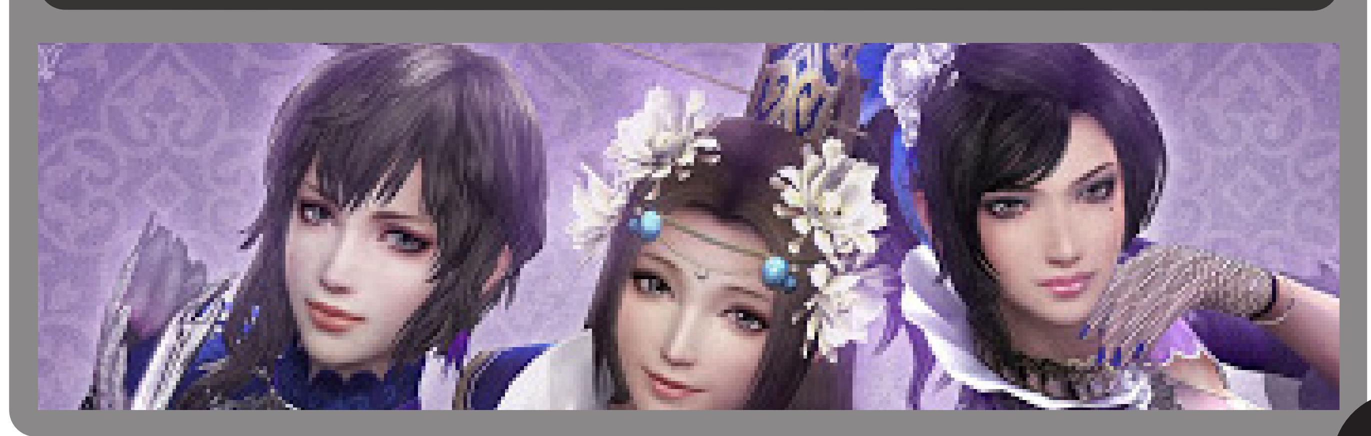






LA POPULAR FRANQUICIA DE ACCIÓN TÁCTICA REGRESA EL 30 DE ENERO

DYNASTY WARRIORS 8 Empires se lanzará para PS 4 y Xbox One en formato físico y para PS 3 y PC en formato digital.
La serie DYNASTY WARRIORS Empires regresa repleta de nuevas características, entre las que se incluye una profunda personalización de guerreros, caballos y ejércitos e, incluso, la creación de un personaje original además de campos de batalla dinámicos que evolucionarán con los cambios del entorno. Este juego se centra en las caóticas vidas de los guerreros en la medida que sus funestas decisiones afectan al auge y caída de las naciones por las que luchan valientemente. Los jugadores pueden escoger entre 83 guerreros únicos o crear sus propios personajes originales por primera vez con una gran profusión de opciones a través de la función de edición. La personalización visual alcanza nuevas cotas con la nueva posibilidad de personalizar sus caballos, estandartes y a los oficiales normales.



DETALLES DEL CONTENIDO EXCLUSIVO PARA LOS JUGADORES HABITUALES DE GTAV QUE DEN EL SALTO A PS4, XBOX ONE Y PC



Para recompensar a los fans leales por pasar a la nueva y más detallada versión de Los Santos y del condado de Blaine, han creado una gran variedad de objetos exclusivos para estos jugadores, cada uno relacionado con actividades pensadas para poder experimentar el masivo mundo de juego de nuevas y emocionantes maneras. Presentamos algunos de los nuevos objetos y actividades que estarán disponibles para los jugadores habituales:

Descubre los nuevos eventos que ocurren por todo el mundo y completa los desafíos que presentan para desbloquear nuevos vehículos exclusivos como el Imponte Duke O'Death y ese clásico pájaro del aire en GTA, el hidroavión Dodo. En la piel de Michael, sigue un rastro de pistas crípticas para desentrañar un homicidio espantoso. Reúne las piezas y desbloquearás dos filtros estilo película Noir, que darán a las partidas del modo Individual y a las fotos de Snapmatic el aspecto granulado de los clásicos del crimen de la vieja escuela.

Fulmina a tus adversarios fusil electromagnético de gran potencia y velocidad. Esta arma militar de tecnología experimental tiene sus propios desafíos de tiro en la galería de tu tienda local Ammu-Nation. O haz picadillo a los enemigos de una manera cercana y personal con el hacha.

Hay nuevas especies de animales en Los Santos y el condado de Blaine, y la Oficina de Turismo de LS necesita que alguien las documente. En la piel de Franklin, cataloga especies únicas diseminadas por todo el mapa para desbloquear el

minisubmarino Kraken especial.

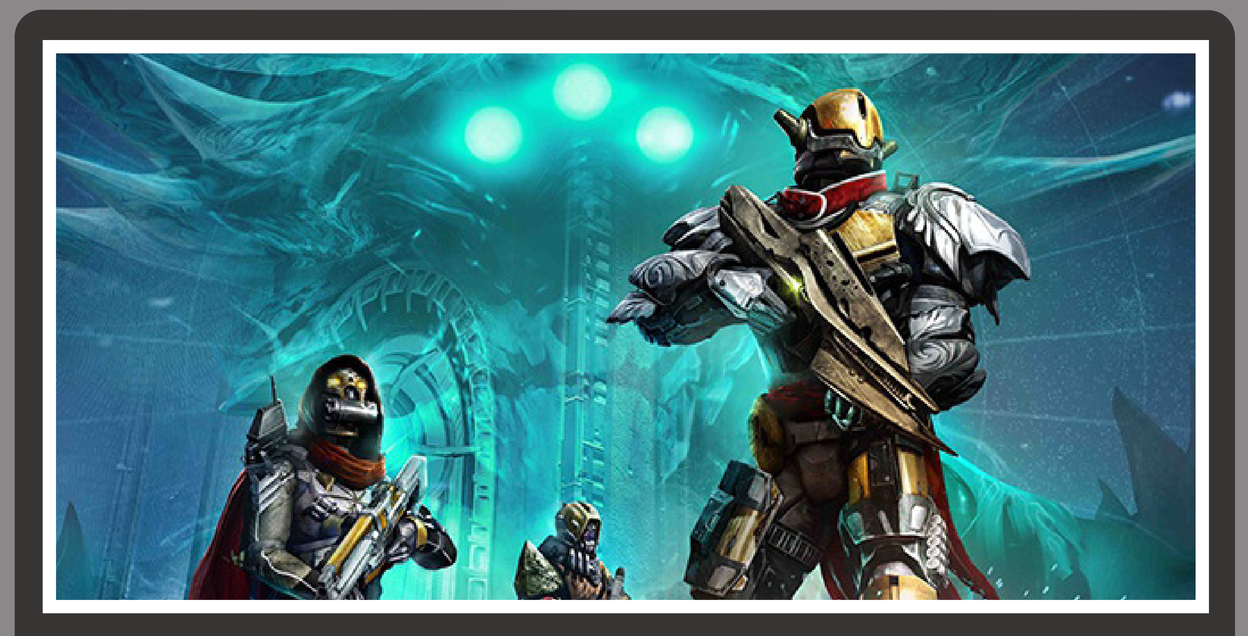
Gana en un conjunto de nuevas carreras de coches de serie para hacerte con bólidos únicos decorados con los logotipos de algunas de las empresas que hacen grande este país.

Un artista callejero misterioso anda pintando las paredes de toda la ciudad con siluetas de inspiración simiesca. Encuéntralas todas para ganar nuevas indumentarias de mono (disponibles para todos los jugadores) y un Go Go Space Monkey Blista exclusivo para los jugadores habituales.
Machaca las autopistas de Los Santos (y a cualquiera que se cruce en tu camino) con el monster truck Cheval Marshall y surca los cielos con un dirigible más rápido y maniobrable, cortesía de la Xero Gas.

También habrá un montón de nuevo contenido para que todos los jugadores, nuevos y habituales, lo descubran, incluyendo una flota de vehículos clásicos de GTA y unas cuantas sorpresas más planeadas para que las descubras por ti mismo el día que salga el juego. Y además los jugadores actuales de GTA Online en PS3 y Xbox 360 podrán seguir su partida transfiriendo sus personajes y progresos sin ningún problema a la plataforma que elijan, ya sea PlayStation®4, Xbox One o PC (es necesario pertenecer al Social Club).



LA EXPANSIÓN I DE DESTINY: LA PROFUNDA OSCURIDAD SE PREPARA PARA AMPLIAR LA AVENTURA A PARTIR DEL 9 DE DICIEMBRE



La Profunda Oscuridad supone la primera ampliación del universo de Destiny desde el lanzamiento del juego en septiembre, e incluye nuevas armas y equipamiento que conseguir tanto en su modo historia, como en el cooperativo y las actividades del multijugador.

La Expansión de Destiny: La Profunda Oscuridad incluirá:

o Nuevas armas, armaduras y equipamiento que conseguir, incluidos objetos Legendarios y Exóticos.

o El nivel máximo de Luz se ha elevado hasta 32 y se han añadido cinco espacios extra para recompensas.

o Nuevas búsquedas y misiones en el modo historia –después de años ocultándose entre las sombras de El Nido, un nuevo personaje, Eris, ha aparecido con una siniestra advertencia: El Nido pretende invocar a un dios, Crota, para destruir la Tierra. Encuentra a Eris en la Torre para llevar a cabo búsquedas especiales que incluyen tres nuevas misiones en las que podrás incrementar tu Luz y obtener nuevas recompensas.

o Nuevo Strike cooperativo, La Voluntad de Crota, os enfrenta a ti y a tu Escuadra contra Omnigul, mientras ella trabaja para expandir el ejército de El Nido a las órdenes de su maestro, Crota.

o Tres nuevos mapas para el multijugador competitivo:

• Panteón – ambientado dentro del Jardín Negro, en un antiguo templo Vex, este mapa cuenta con pasillos estrechos.

• Skyshock – un viejo arsenal de defensa interplanetario que ofrecerá tanto vehículos como combates de infantería.

• La Caldera – un templo de El Nido abandonado, donde primará el combate cuerpo a cuerpo.

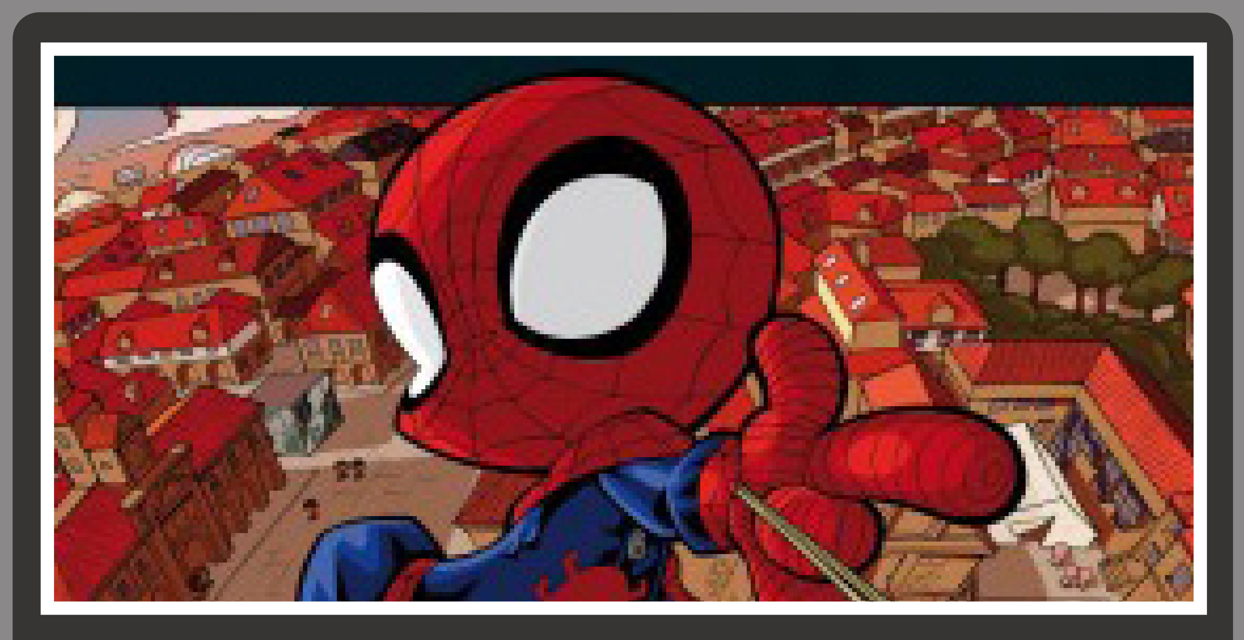
o Nueva Raid para seis jugadores, El Fin de Crota, enclavada en lo más profundo de la Boca del Infierno.

o Los jugadores de PlayStation también tendrán acceso a un Strike cooperativo exclusivo, Mente Imperecedera, y mucho más (la exclusividad se extenderá al menos hasta otoño de 2015).

La Profunda Oscuridad puede adquirirse de forma individual (19,99 €) o como parte del Pase Expansión de Destiny (34,99 €), que incluye tanto la Expansión I como la Expansión II, para PlayStation®4, PlayStation®3, Xbox One y Xbox 360.



AQUÍ OS TRAEMOS LOS PRECIOS DEL EXPOCOMIC 2014 ASÍ COMO LOS QUE ESTOS INCLUYEN



El Salón Internacional del Tebeo de Madrid - Expocómic 2014 y Mediatres Estudio vuelven a colaborar para ofrecer a los asistentes al evento, que se celebra del 12 al 14 de diciembre en el Palacio de Cristal de Barcelona, la oportunidad única de llevarse a casa auténticas joyas del cine oriental a un precio muy especial. En esta ocasión, los fanáticos de la viñeta tendrán una doble tentación a la que sucumbir a la hora de adquirir su entrada. Por un lado, podrán hacerse con "Nicky, la aprendiz de bruja", revisión en acción real del clásico animado de Hayao Miyazaki a cargo del reputado Takashi Shimizu, cineasta responsable de obras capitales como "La maldición" y "El grito".

Quienes lo prefieran, tendrán también a su disposición la imprescindible Trilogía Esencial de Hitoshi Matsu-

moto, una espectacular y cuidada edición que incluye "Big Man japan" (2007), "Symbol" (2009) y "Scabbard Samurai" (2011), además de un libreto exclusivo sobre el artista escrito por Àngel Sala, director del Festival Internacional de Cine de Sitges. Una pieza de coleccionista de adquisición obligada tanto para los incondicionales de un creador único como para todos los amantes del séptimo arte oriental.

Entrada diaria + "Nicky, la aprendiz de bruja": 13 euros.

Entrada diaria + Trilogía Esencial de Hitoshi Matsumoto: 20 euros.

La oferta será válida hasta fin de existencias tanto en venta online -a partir del 1 de noviembre- como en el mismo evento



SKYLANDERS TRAP TEAM Y WII U FORMAN EQUIPO ESTA NAVIDAD



Activision y Nintendo han anunciado la distribución, a partir del 5 de diciembre, de un nuevo pack básico de Wii U, que vendrá acompañado de uno de los juegos estrella de la Navidad para los más pequeños, Skylanders Trap Team. Este pack incluye, además del juego completo de Skylanders Trap Team, una Wii U con memoria interna de 8 GB y un Wii U GamePad.

Con Skylanders Trap Team, los Maestros del Portal pueden salir a la caza de los villanos más buscados de Skylands, a quienes podrán sacar del juego para retenerlos en su poder gracias a las Trampas de cristal. El juego incluye el Portal de TraptaniumTM, una nueva plataforma de energía mágica que permitirá no sólo dar vida a sus Skylanders, sino también cap-

turar a los villanos con la magia de sus Trampas de cristal. Una vez que hayan vencido a los malos, los niños podrán introducir sus Trampas de cristal en el nuevo portal para capturarlos. Además, escucharán las voces de estos personajes dentro de las Trampas, una innovación con la que los juguetes verdaderamente cobrarán vida.

Este nuevo y fascinante título permite elegir el rol de héroe o de villano, así como cambiar entre ellos en cualquier momento, ofreciendo una divertida experiencia de juego. Asimismo, los fans podrán llevarse sus Trampas de cristal y personajes Skylanders a casa de sus amigos y disfrutar de una experiencia divertida y cooperativa, apta para todos los sistemas de juego.



EL CAMPEÓN ESPAÑOL DE LOL SE DECIDE EN GAMERGY



El fin de semana del 5 al 7 de diciembre se celebrará en Feria de Madrid la segunda edición de Gamergy. Tras el éxito de la primera edición de junio, Gamergy acojerá una vez más la FinalCup de League of Legends de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP).

La FinalCup es el mayor espectáculo del deporte electrónico en España y en esta ocasión aún lo será más. League of Legends batirá todos los récords vistos en nuestro país: un gran escenario con forma de teatro que acomodará a casi 2.000 espectadores sentados para ver a los mejores jugadores nacionales. Los ocho mejores equipos de la División de Honor de la LVP disputarán el título de liga de la Temporada 7 en la Final Cup, que se disputará durante el sábado 6 y el domingo 7. El sábado se jugarán los cuartos mientras que el domingo se disputarán las dos semifinales y la gran final.

El ganador de la Final Cup recibe el trofeo que lo acredita como Campeón Nacional de Liga de la Temporada 7 y un premio de 4.000 euros. Se repartirán un total de 10.000€ en premios. Además de la FinalCup, podremos disfrutar del AllStars con los jugadores favoritos del público.

NADIE ESTÁ LIMPIO; TODO EL MUNDO TIENE ALGO QUE OCULTAR. SÓLO TIENES QUE SABER CÓMO USARLO PARA HACER QUE SE RETUERZAN

Corporate Lockdown, el primero de los cinco contenidos adicionales para Alien: Isolation ya está disponible con tres nuevos desafiantes y aterradores mapas para el Modo Superviviente del juego. Cada mapa de desafío ofrece una nueva perspectiva de los sucesos acaecidos a bordo de la Estación Sevastopol en los días previos a la llegada del equipo Weyland-Yutani, con un nuevo personaje jugable, un elenco de objetivos únicos y un nuevo modo de juego..

En "Corporate Lockdown", Ransome, ejecutivo de Seegson, se da cuenta que sus jefes le han abandonado. Sabiendo que la nave Torrens está de camino, decide escapar y viajar sin billete, llevándose con él los datos de la Nostromo decodificados. Sin embargo, en su huida intenta atar algunos cabos sueltos… A través de los tres nuevos mapas de desafío, 'Severance', 'Scorched Earth' y 'Loose Ends', los jugadores podrán competir unos contra otros por copar las clasificaciones online de Alien: Isolation, en apartados como escapar de la estación de la forma más rápida posible o alcanzar la puntuación más alta a través de numerosas misiones secundarias y objetivos extra ocultos. Como novedad en 'Corporate Lockdown' se encuentra la inclusión del Modo Gauntlet donde se desafía a los jugadores a luchar por el primer puesto en la clasificación de esta modalidad si completan los tres mapas de forma consecutiva sin morir.





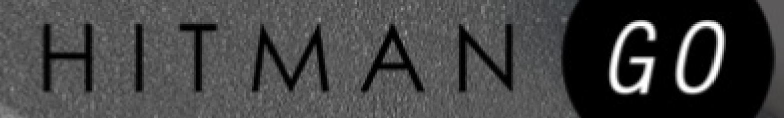
¿ENCONTRARÁS LAS RESPUESTAS QUE BUSCAS... O SOLO ENCONTRARÁS LA MUERTE EN EL CAMINO?





El único superviviente de una expedición trae noticias de desastre. Tu hermano gemelo, está perdido en mitad de la sierra occidental. Resuelto a averiguar su destino, dejas la seguridad de tu hogar. Tu búsqueda te llevará a ciudades perdidas en la jungla, atraves de mares y montañas e incluso a las profundidades del inframundo. En este cuento interactivo, te sumergirás en el mundo extraño y onírico del mito maya. Vas a enfrentarte a los fantasmas y dioses, jugándote la vida contra astutos demonios, encontrando aliados y enemigos entre los vivos y los muertos. Si eres lo suficientemente valiente como para sobrevivir a los peligros del desierto occidental del espíritu atormentado, aún deberás enfrentarte al hechicero llamado Necklace of Skulls en una contienda mortal cuyos riesgos son nada menos que tu propia alma.

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



HITMAN GO, LA APLAUDIDA REINTERPRETACIÓN PARA MÓVILES DE LA SERIE HITMAN, HA LANZADO UNA NUEVA ACTUALIZACIÓN

Inspirada en un encargo clásico del reputado asesino: Vigilancia en San Petersburgo. Ya es posible descargar los 8 nuevos niveles basados en Hitman 2: Silent Assassin en el App Store para iOS y en Google Play para dispositivos Android. Esta actualización eleva a 91 el total de niveles del juego y seguramente traerá muy buenos recuerdos a más de un fan de Hitman. Hitman GO, que recientemente fue escogido para aparecer en la Selección de los editores de Google Play, es un juego de tipo puzle ambientado en escenarios del universo Hitman que presenta una mecánica simple pero difícil de dominar. Con una puntuación media de 4,5/5 en el App Store y en Google Play, y ahora con nada más y nada menos que 91 niveles desbloqueables, no cabe duda de que Square Enix Montréal ha logrado trasladar con éxito la esencia de Hitman y crear una novedosa y peculiar experiencia para móviles.

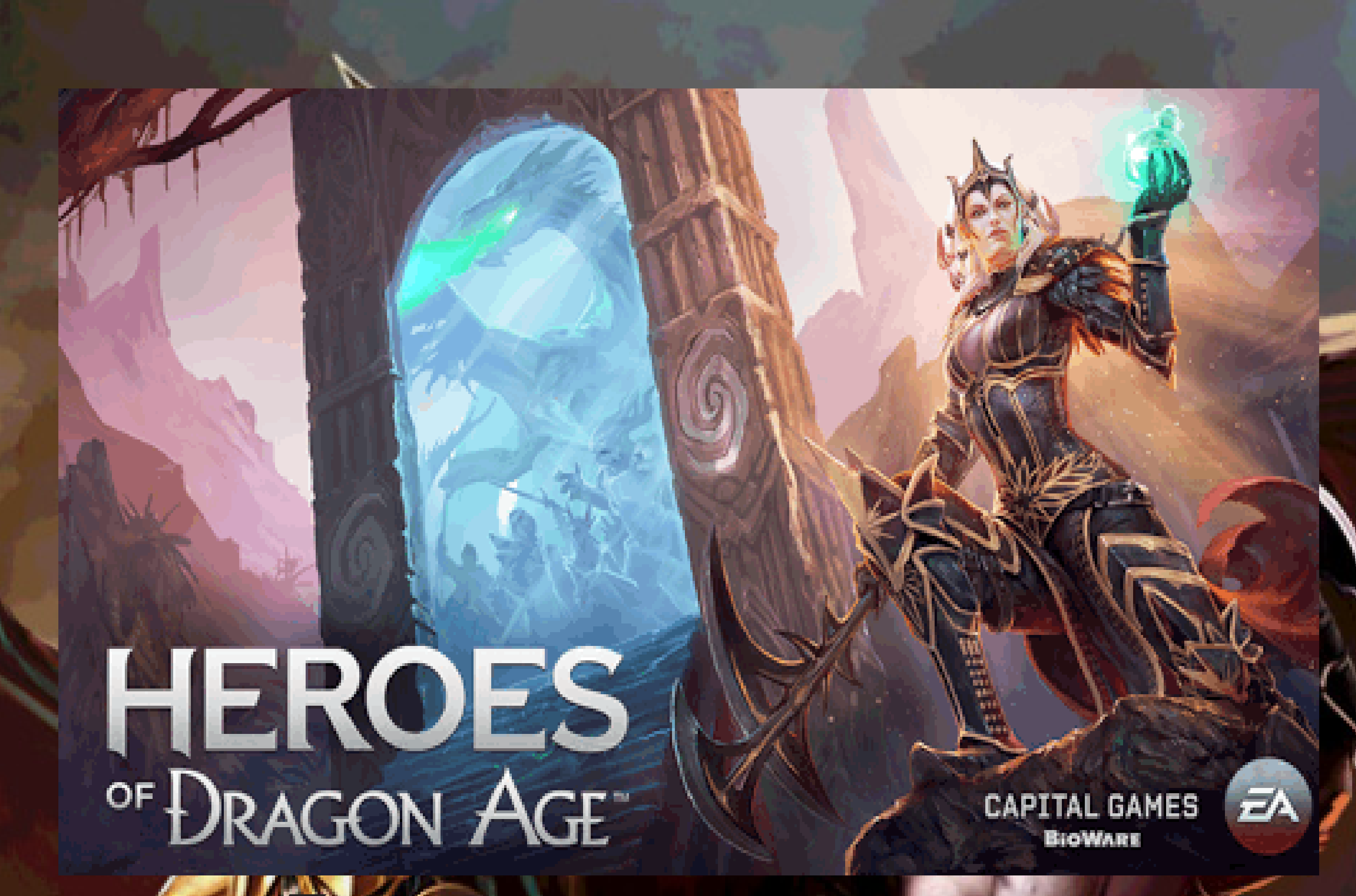
REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



¡REVELA LOS SECRETOS MÁS OSCUROS DE DAVY JONES Y DERROTA AL NEFASTO DIABLO DEL MAR DE UNA VEZ POR TODAS EN NIGHTMARES FROM THE DEEP 3!

La cuidadora del museo Sarah Black nunca habría imaginado donde su estudio de la leyenda de Davy Jones la llevaría. Después de mencionar su nombre durante una conferencia, la nave del infame pirata fantasma aparece de repente en el horizonte, y el propio Davy Jones rompe en el museo para secuestrar a Sarah y su hija. Ahora, con el fin de salvar la vida de su madre, la hija de Sarah, Cory, ha llegado a un acuerdo de por vida con el diablo del mar. Únete a Sarah en este increíble viaje para escapar de la ira de Davy Jones y rescatar a Cory. Descubre sorprendentes secretos sobre los orígenes de la isla de los piratas y despierta extrañas criaturas de piedra, los guardianes de los recuerdos de Davy Jones, para profundizar en el pasado del diablo del mar. ¿Es Davy Jones tan malvado como la leyenda lo hace ser? ¿O es que una triste víctima de las circunstancias? ¡Descúbrelo por ti mismo en esta odisea trepidante!

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



PREPÁRATE PARA ENTRAR EN EL NEXO DE HEROES OF DRAGON AGE

La última actualización de Heroes of Dragon Age incluye enigmas, batallas contra el poder y luchas contra el entorno donde podrás poner a prueba todas tus habilidades. Los jugadores podrán librar batallas en mapas exclusivos y completar desafíos diarios para conseguir un botín digno de héroes.

Esta actualización incluye otras funciones como:

Nexo – (Jugadores vs. Entorno) para todos los jugadores, cada día con varios eventos simultáneos para diferentes niveles de dificultad.
Nuevo sistema de marcadores por divisiones – Echa un vistazo a nuestros nuevos marcadores, más pequeños, personalizados y clasificados por grados.
Nuevo proveedor de noticias – Recibe los últimos mensajes que te envía el juego adaptados a tus necesidades.

Haz un recorrido por las nuevas funciones, contadas por Chelsea Howe, Director Creativo de Heroes of Dragon Age, aquí



¡COMIENZA A LANZAR TUS HECHIZOS EN LA ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN DE THE SIMS FREEPLAY!

¡La magia ha llegado a The Sims FreePlay! ¡Prepárate para lanzar tus hechizos! Los Simmers podrán hacer conjuros con los misteriosos objetos coleccionables a través de la nueva afición Lanzamiento de hechizos e ¡incluso criar a su propia mascota Dragón (trátala con cariño porque es una pequeña fiera)! Además, los jugadores podrán surcar los cielos y desafiar la ley de la gravedad con la afición Escoba voladora. Hechiza a tus amigos con los elegantes atuendos de mago y hazte con las mercancías místicas de Galerías Encantadas. Invoca a tu escoba mágica y desenfunda tu varita, ¡el caos y el misterio están a la vuelta de la esquina! Descarga The Sims FreePlay en App Store , Google Play, y Amazon Appstore.

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

NHL 2K

LA NUEVA ENTREGA DE LA ACLAMADA SAGA DE HOCKEY YA ESTÁ DISPONIBLE PARA DISPOSITIVOS IOS Y ANDROID

NHL 2K, ha llegado a dispositivos móviles por 6,99€. Desarrollado por Visual Concepts, un estudio de 2K, en colaboración Virtuos, NHL 2K supone una experiencia portátil completa para fans de All-Star NHL en dispositivos iOS y Android. El nuevo modo Mi Carrera de NHL 2K permite a los fans formar la Carrera de un personaje mientras que un nuevo juego Mini-Rink permitirá a los jugadores participar en un partido de competición y de ritmo rápido, de tres contra tres. Además, NHL 2K incluye sus primeras opciones de multijugador asincrónicas, permitiendo a los fans competir frente a frente en un enfrentamiento por turnos con sus amigos. Los modos de juego más populares y sus características también regresan junto con gráficos mejorados y rosters actualizados, permitiendo a los fans jugar una temporada completa de la NHL con su equipo favorito en el modo Temporada; competir en una pista de patinaje al aire libre con nieve en el NHL Winter Classic®; perfeccionar su estrategia de hockey y habilidades en estilo libre; y practicar sus penaltis bajo presión en Shootout. Las características principales de NHL 2K incluye: Nuevo e inmersivo modo Mi Carrera que abarca varias temporadas; Nuevo juego Mini-Rink competitivo de tres contra tres; Nuevas opciones de multijugador asincrónico; Actualizaciones de plantillas activas; Modos de juego clásicos, incluyendo NHL Winter Classic®, Estilo Libre y Shootout; Compatibilidad con MFi Controller, conectividad NHL GameCenter LIVE™ y soporte técnico iCloud* (*Sólo disponible en iOS).



VIRTUAL KAIJU 3D NOS OFRECE CONVERTIRNOS EN EL MISMÍSIMO GODZILLA Y ARRASAR CON TODO LO QUE TENGAMOS POR DELANTE

Desde los edificios de una ciudad hasta los helicópteros que intentarán frenar nuestra avanzadilla podremos destruirlo todo. Lo más destacable es poder jugar en 3D con unas gafas que podemos fabricar nosotros mismos desde la web del juego. En cuanto a la diversión en sí puede ser muy entretenido ir destrozando todo lo que encontramos por delante, pero poco más... no existe ninguna otra alternativa, niveles, historia, etc. Además, al menos la versión probada (iOS), el sonido era bastante pobre, emitido por el auricular de llamadas y no por el altavoz del teléfono en este caso. Con algunas mejoras podría ser un juego interesante, puedes darle una oportunidad por 0,89€ tanto en Android como iOS.

REALIZADO POR ANGEL CORRALES


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
OVERWATCH
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
LEGO BATMAN 3: MÁS ALLÁ DE GOTHAM



CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES

SIGUENOS EN



